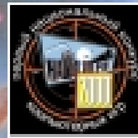


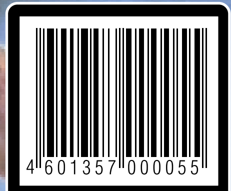




www.game-exe.ru

Июнь 2000





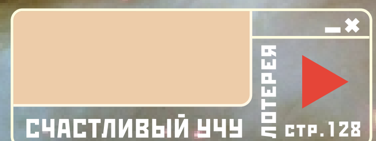
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

Game.EXE #6(59)'2000

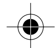
стр.51–66

ИНТЕРКОСМОС

StarLancer







www.game-exe.ru
Июнь 2000





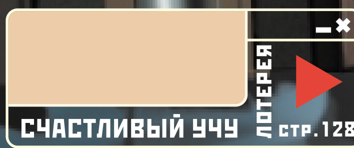
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

Game.EXE #6(59)'2000

ИНТЕРКОСМОС

TACHYON THE FRINGE

стр.51–66









SPICE WORLD

ЕЩЕ РАЗ ПРИВЕТ ПАЛЕОНТОЛОГАМ ФЛОППОИГР И ПРОСТО ЗАБЛУДИВШИМСЯ НА УЧУ-СТРАНИЦАХ. КАК НИ СТРАННО, ЭТО ВНОВЬ Я — АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ, ПРИШЕЛ ПОДЕЛИТЬСЯ ТЕПЛЫМИ ВОСПОМИНАНИЯМИ О ДЕЯНИЯХ БУЙНОЙ МОЛОДОСТИ. ПУСТЬ НАЗВАНИЕ ТЕКСТА ВАС НЕ СМУЩАЕТ — РЕЧЬ ПОЙДЕТ НЕ О "ПЕРЕЧНИЦАХ"-ПОПСУШКАХ, Я С НИМИ НИЧЕГО ОБЩЕГО ИМЕТЬ НЕ ЖЕЛАЮ (НУ РАЗВЕ ЧТО... ХОТЯ НЕТ, ЛУЧШЕ НЕ НАДО). ДА И ЖУРНАЛ ЭТОТ НАЗЫВАЕТСЯ НЕ "COOL GIRL", ПОЭТОМУ ПРЕДМЕТОМ ОБСУЖДЕНИЯ БУДЕТ ЯВЛЯТЬСЯ ОЧЕРЕДНАЯ ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРУШКА.

Вспоминая классику, никак нельзя не упомянуть Dune 2: The Building of a Dynasty, правда? А с другой стороны — про нее уже столько сказано... Да и человека, не знакомого с Dune 2, найти ох как нелегко. А если найдется такой, то наверняка окажется ненавистником стратегий в целом и RTS в частности. Или сознается, что во времена Dune 2 пешком под стол ходил, а как только подрос и дотянулся до мышки, тут же принялся за Dune 2000 или, на худой конец, за любую не-3D RTS среднего пошиба (как нынче модно говорить: все одинаковые). Так что давайте-ка отставим все это в сторону и обратим свои пламенные взоры на самую первую Dune, просто Dune без всяких номерных знаков в районе хвоста. Ту самую, которая не так знаменита, как все остальные "Дюны", но зато наиболее близка к книге Фрэнка Герберта сюжетно.

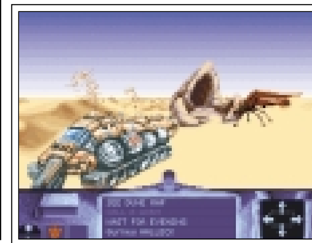
Жанр игры точному определению не поддается, так как является этакой смесью недоквеста (с видом от первого лица) и недо-RTS (как водится — вид сверху), что само по себе достаточно оригинально, особенно для заросшего мхом 1991 года. Почему "недо-"? Объясняю: квестовая часть лишена всех классических признаков (кроме возможности общаться с окружающими) и служит в основном для получения ответов на извечные вопросы вроде "что делать?" или отдачи приказов подчиненным вам племенам фрименов — аборигенов Арракиса. Фримены — баальшие халтурщики. До приезда Пауля в очередной сиетч они занимаются исключительно тем, что день-деньской бьют баклуши. Зато потом, соблазнившись обещаниями прижать к ногтю Харконненов, легковерные пустынники вооружаются кремниевыми палками-копалками (разработка лучших умов планеты Икс) и начинают снабжать Атреидесов спайсом. Рекомендуется оснащать добытчиков соответствующим оборудованием — харвестерами и орнитоптерами. Первые значительно повышают скорость и эффективность добычи спайса, а с помощью вторых можно вовремя засечь появление песчаного червя и уберечь харвестер от фигурирования в обеденном меню прожорливой твари. Технику зачастую можно обнаружить в необитаемых сиетчах или обменять на спайс у местных контрабандистов. Однако тратиться следует с умом, не забывая о том, что раз в неделю алчный Император-Падишах, абразив ему в задницу, требует свою долю пряности, запасы которой ограничены. И попробуйте только не выполнить его требования — на голову вам тут же свалятся легионы психически неуравновешенных сардаукаров, и наступит полный гамовер.



Хочу сказать, что деление на уровни в игре отсутствует — все действие происходит на огромной круглой карте Арракиса, которую можно вращать по желанию в любую сторону. Старшие товарищи подсказывают мне, что эта штука называется "глобус", по которому придется активно путешествовать. Стимул к этому такой: чем больше фрименских поселений найдет Пауль, тем больше отрядов будет горбатиться на него — и тем больше спайса будет поступать в хранилища Атреидесов. А спайс правит Галактикой — это даже песчаной фуреля понятно.

Передвижение по Дюне в основном осуществляется на орнитоптере. На поиски новых поселений фрименов полезно брать с собой попутчиков — пока Пауль штурвалит орнитоптером, они шарят взором по пустыне. Прилетев в сиетч, орнитоптер можно сдать в пользование спайс-добытчикам, но делать этого не стоит — пешком далеко не уйдешь, так как добрые и гостеприимные фримены догонят вас и приволокут обратно. Единственный выход в такой ситуации — уехать домой на песчаном черве, а этому еще надо научиться. Поездка на черве — процесс весьма и весьма занятный, но вредный для здоровья. Во-первых, червь движется, извиваясь, как его далекий земной собрат на рыболовном крючке. Во-вторых, мягкие сиденья и лобовые стекла на червей не устанавливаются. В результате к концу поездки имеем изрядно припорошенного песком и пылью гонщика с мозолями на самых интересных частях тела. По какой-то неизвестной науке причине количество пассажиров, способных уместиться на гигантском черве, такое же, как у хлипкого орни, — максимум три человека. Видимо, Паулю не везет на элитный транспорт, поэтому попадаются какие-то мелкие Шай-Хулудики.

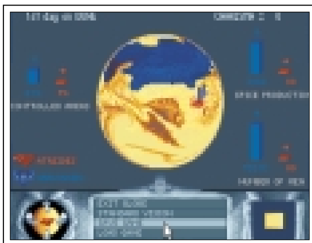
В управлении завербованными племенами есть одна тонкость: фримены не умеют или не хотят пользоваться радиопередатчиками, поэтому для отдачи распоряжений и прочих ЦУ придется к каждому роду в гости нагрянуть, в особо тяжелых случаях — по нескольку раз на день. До тех пор пока Пауль не разовьет свои способности к предвидению и ментальному общению, жизнь юного лидера представляет собой сплошное мотание из сиетча в сиетч. К счастью, уже на раннем этапе игры будущий Муад'Диб



умудряется надышаться в пустыне испарений спайса и проапгрейдиться в своих способностях до возможностей маломощного радара.

Что интересно, где бы мы ни находились, взгляд наш всегда обращен на север (условно, конечно же, просто север — всегда вверху). Поворачивать мы не умеем (видимо, вырождение нации). Так что, как только возникает необходимость передвижения на восток или запад, приходится вспоминать крабьи привычки и гордым приставным шагом мчаться куда надо. Такая система передвижения, кстати или не кстати, очень способствует процессу под названием “блуждание в трех соснах”, или если хотите — “в трех барханах”. Спутники, судя по всему, боятся тяжелого взгляда юного герцога, поскольку во время путешествий ни одного члена партии мы узреть не можем — скрываются за могучей муад'дибовской спиной и появляются в поле зрения в основном во время разговора.

Как только Харконнены делают первую попытку взъерепениться, приходит время повоевать. Срочно закупаем у контрабандистов на остатки не отосланного Императору спайса бластеры, тренируем фрименов до потери пульса, пока их воинский скилл не достигает высшей отметки, раздаем самым перспективным оружие и, внимательно слушая мудрые стратегические советы нашего ментата (“Победи Харконненов или они тебе покажут, где Шай-Хулуды зимуют! Сделай хитрый ход — напади справа!”), методично давим неверных толпами вооруженных фрименов в полном соответствии с принципами стандартной стратегической игры (не боимся никого — семеро на одного), не забывая поглядывать на мотивацию и численность своих моджахедов.





Численность — это своеобразные HP, а мотивация влияет на эффективность атак. Когда она низкая, эффективность всех производимых фрименами действий стремится к нулю и единственный способ исправить положение дел — наведаться к наиболее истосковавшимся и надавать им дружеских пинков. Как ни странно, мотивация всех войск повышается, если пару отрядов фрименов отправить на принудительно-воспитательные работы — садоводство в пустыне. Только нанюхавшись спайса до полного обурения, можно поверить в то, что что-нибудь вырастет на голом песке. Но! Фримены — народ трудолюбивый и за Муад'Диба на все готовый. Их трудами пустыня зеленеет прямо на глазах — это можно наблюдать, гуляя вокруг сиетча и вынашивая коварные планы под кодовым названием “Подсидим Императора”. Глядя на цветущие пески, на ум приходит подходящее этому дурдому название — “Поднятая целина”, часть вторая: “Опущенная пустыня”. Почему дурдом? А потому, как только вы превратите очередную область Арракиса в сад-огород, черви тут же покинут это место. Нет червей — нет спайса. Нет спайса — ну вы в курсе...

Да, время в игре течет без остановок, только быстрее обычного — видимо, у Арракиса период обращения вокруг собственной оси на порядок меньше, чем у Земли. Это значит, что в то время как Пауль где-то в пустыне заигрывает с фрименами (эх, Муад'Диб, ничему тебя опыт Скуратова-Ковалева не научил...), всех его подчиненных могут запросто перебить или захватить в плен. А бывает наоборот: пока юный Атреидес разбирается с врагами, подлый племяш Владимира Харконнена ухитряется похитить подружку развоевавшегося Пауля. Это, правда, слабо влияет на игровой процесс — как выдавливали противника из фортов, так и продолжим, ведь нам нужна одна победа, а личные привязанности всяких там муад'дибов здесь ни при чем. После захвата очередной харконненской твердыни окабаневшие от радости фримены устраивают в ней такой дебош, что приличная крепость превращается в кучу камней и получает гордое название “сиетч”. Перебив всех Харконненов, захватываем резиденцию их барона Володьки, предусмотрительно обложив ее по периметру ядерными бомбами и взорвав их. К (не)счастью, пострадавших не будет — хеппи-энд, так его. Императора пошлют туда, куда Диоген телят не гонял, а Пауль займет его место и продолжит нелегкое дело тирана.



Возможно, вы еще помните, что количество спайса, который можно собрать, ограничено. Так вот, к концу игры его на Дюне практически не остается — весь заграбастан нариком Императором, либо потрачен на вооружение, так что непонятно, зачем было воевать за эту пыльную планетенку. К тому же большинство фрименов погибло за идею и им как-то наплевать, кто здесь новый Император. Но зато как клево поколбасились!

Совсем забыл сказать: создателем этой бирюльки является некая фирма “Крио”, родом из Франции. Замечу, что данная команда дело девелоперское знает туго и обладает занятной способностью слегка (специально или нет — неизвестно) перевирать чужие истории. Например, с самого начала игры Пауль обнаруживает себя в замке Карфаг. А резиденция барона Владимира Харконнена — в Арракине. Что это, заговор? Подлые Харконнены подстроили? Может, родственный обмен жильем? (Кто читал книгу, знает: Владимир Харконнен — добрый дедушка Пауля. Тоже мне, устроили тут бразильский сериал.) Нет, товарищи, это CRYOрукие ребятки так внимательно книгу “изучали”. Ну и ладно. Главное, что мы знаем, как все было на самом деле. По крайней мере я на это очень надеюсь.

Met.Al., как всегда, Sincerelly Yours.

P.S. Спасибо П.Вязникову за отличный перевод книги. Рекомендую всем. Особенно тем, кому непонятны использовавшиеся в тексте слова.



ДЕНЬГИ В ACTION–ИГРАХ

ПРОДОЛЖАЕМ РАЗГОВОР, НАЧАТЫЙ ГОСПОДИНОМ ПЭЖЭ В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ

ПИСЬМО #3

2004 год, дневник игрока, проводящего весь день в Сети за игрой в on–line FPS с экономической системой

14.04. Утром долго рылся по помойкам, нашел много бутылок, сдал, скопил немного денег. Днем просил мелочь у местного мегателепортера, говорил, что сам не местный, с другого сервака, и вообще начинающий игрок... скопил еще немного денег. Вечером собирал макулатуру, наконец–то скопил на пистолет самой простой модели, купил его у игрока под ником AntiLammer.

15.04. Утром нашел какого–то левого игрока под ником SuPEr и, загнав его в переулок, угрожая незаряженным пистолетом, отнял четыре аптечки. Днем продал две аптечки и купил три патрона для пистолета. Вечером заприметил какого–то богатого ламака, узнал, где он живет, задумал завтра убить и забрать вещи и деньги.

16.04. Все утро подбирал место для засады, к двум часам нашел подходящую канаву. Днем ждал. К вечеру таки дождался его, покиллял, но парень оказался из какого–то клана, теперь я в бегах.

17.04. Утром меня поймали и расстреляли дружки того ламера, дисконнектился и остаток дня отходил от этого события.

18.04. Утром долго рылся по помойкам...

Bad (также известный как Baddog).

ПИСЬМО #5

Думаю, что деньги в action ни к чему хорошему не приведут. Во–первых: человек, играющий в action, не должен думать (для этого есть логические игры), он должен ИГРАТЬ. К примеру, Kingpin я бросил только потому, что он оказался слишком сложным для аркады. Я думаю, что игрок должен укладывать штабелями трупы врагов и иметь "уймище здоровья", а не искать деньги и ходить за три версты в магазин, дабы за только что приобретенные 10 долларов купить глушитель... В общем, деньги в action приведут к снижению продаж action–игр.

Андрей Бойко.

ПИСЬМО #8

Игры и гармония

Вопрос появления денег в жанре action сложен и многогранен. Он, несомненно, связан с пресловутым смешением жанров, изменением (или нарушением, как угодно) баланса, отступлением от традиций и осквернением святынь. Короче, эволюция.

Развитие — отстой!

Мне ни во что не хотелось играть. Ничего новенького не было, а все "старенькое" надоело хуже некуда. И тогда я запустил... Load Runner! Играл я минут пятнадцать, не больше, но воспоминаний хватило на целый день. Это же совсем другой подход к игре! Какие были времена...

Один мой знакомый, "познав сущность бытия", заявил, что мечтает стать толстопузым бородатым байкером, чтобы разъезжать по белу свету на "харлее" с огромным черным флагом, на котором будет написано "Развитие — отстой!", доказывая своим примером справедливость этого лозунга. Идея, конечно, заманчивая. Впрочем, что для мудреца, медитирующего на бесконечном шоссе под рев мотора и бульканье пива в животе, здорово, то для хардкорного игрока, уверенного, что апгрейд — норма жизни, смерть. То есть для любого индивидуума, знающего, где у мыши кнопки, "счастливое будущее" неизбежно. В конце концов, мы уже прошли большой путь, не поворачивать же назад.

Существуют два подхода к играм. Цель первого — убить время, расслабиться, занять чем–то руки, "уберечь детей от пагубного влияния улицы". Цель второго — Играть! С большой, черт возьми, буквы! Погрузиться в атмосферу, получить эстетическое удовольствие, почувствовать себя кем–то другим, нацепить треуголку и маску с огромным носом. Это карнавал! Хотя сначала существовал только первый подход. То есть девелоперы ориентировались на него, и никакой "атмосферы" просто не было.

Поясню: наши любимые классические игры (принято ссылаться на DOOM, хотя он не так прост), конечно же, были для нас чем–то таинственным и восхищающим, пропуском в закрытый клуб, но что касается сюжета и вообще "другой реальности" — это все отражалось в наших головах, а не на экранах мониторов (типа Сид Мейер сказал). Оружие валялось под ногами, бонусы были повсеместно, и Lotus Esprit нам давали за красивые глаза безо всякого намека на evolution (см. NFS5). И пространства для воображения было — бездна. Помню, что славные спектрумовские игры имели так называемые "описания" — листочки, передаваемые из рук в руки, содержавшие некую преамбулу, которая к игровому процессу ничего не добавляла, но рождала какие–то фантазии, помогавшие скоротать долгие минуты загрузки игры с аудиокассеты (примерно четыре минуты). Но, несмотря на все эти эмоции, сами игры, конечно, были примитивными. И баланс был, естественно, идеальный, ибо наш виртуальный alter ego постоянно находился в виртуальных, но железных руках разработчиков. Путь прохождения игры один, ну очень прямой! Тут не развернешься: жизнь проста, как стрела.



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июля 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июля 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июля 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июля 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Баланс: иллюзия и реальность (уже смешно)

Нынче все по–другому. Можно констатировать факт появления первого интерактивного вида искусства. Спрос породил предложение, и все больше и больше игр делается не для казуалов, а исключительно для истинных ценителей прекрасного. Для нас с вами, друзья!

На что только не идут эти хитрецы–разработчики, чтобы заставить нас поверить в "почти честную" непредсказуемость созданного ими зазеркалья и в "абсолютную" свободу нашего лирического героя. Персонажи игр получили "права человека". Это означает, что игровое пространство расширилось, а пространство для фантазии сузилось. Нам, искусствоведам, к этому не привыкать: кино, например, дает меньше пространства для воображения, чем литература, но зато у кино и средств выражения больше. Все, конечно, не так однозначно в отдельных произведениях, но, в общем, мы не жалуемся: искусство эволюционирует. Однако в играх нарушился баланс! Это было неизбежно. Чем крупнее система, тем сложнее контролировать ее части. А если уж какие–то части этой системы моделируют поведение людей и вообще человеческую жизнь...

Леди и джентльмены, я хочу сделать заявление! В жизни баланса вообще нет! Бог создал людей разными, и, вопреки бытующему заблуждению, Джон Кармак не уравнял их в правах. В человеческом обществе по большому счету нет ни справедливости, ни гармонии, и многое подвластно лишь Случаю. Вселенское неравенство материально воплотилось в деньгах. Деньги равняются Удаче, Успеху, Достижению цели. А еще из–за денег льется кровь и умирают люди. Долгое время жанр action отражал все явления человеческой жизни — кроме Денег. Не так давно ошибка была исправлена. А это значит, что чем более реалистична будет экономическая модель игры, тем более иллюзорен будет баланс.

Почему Господину ПэЖэ такая <censored> не нравится

Она никому не нравится. За исключением сладостных минут "упоения в бою", "мрачной бездны на краю" и, от себя добавлю, общения с противоположным полом вся остальная жизнь оказывается либо слишком легкой, либо (что чаще) слишком сложной. Никто не придумал для вас захватывающего сюжета и никто не заботится о том, чтобы поддерживать в вас жизненный тонус. Поток дхарм несет вас, куда ему заблагорассудится, и вы чувствуете свое полное бессилие перед ним. И этот легкий налет буддизма просочился в компьютерные игры. А человеку играющему такая <censored> не нравится вдвойне, поскольку играет он для того, чтобы прожить какую–то более интересную жизнь в более гармоничном параллельном мире. В мире наших снов.

Мы вряд ли можем советовать богам, но уж точно будем советовать девелоперам. Делайте ваши миры гармоничными! Делайте их красивыми! Ведь нам в них жить!

Павел Ёлшин.

ПИСЬМО #9

Если деньги и появятся в 3D–шутерах, что они там будут делать?

Во–первых, деньги будут дополнительным признаком пресловутой реалистичности. Куда ж нам без денег? Во–вторых, деньги, как известно, товар относительно ликвидный. Так что можно будет не только продавать, но и покупать. Например: совершил ты налет на вражескую блат–хату. Перестрелял всех, собрал "магнумы" и понес их сдавать, за все те же бумажки зеленого цвета. Много таких бумажек — покупаешь аптечку. Отсюда, кстати, в–третьих: окончательное укоренение понятия "inventory". Инвентарь будет, ему просто некуда деваться. Есть деньги — будет и товар. А товар вовсе не обязательно тут же применять...

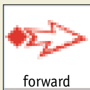
Сергей Кровопусков.

КОММЕНТАРИЙ ОТ ГОСПОДИНА ПЭЖЭ (PG@GAME–EXE.RU)

Да, так уж сложилось, что игр "с деньгами" пока мало, и FPS среди них еще меньше. Все больше стратегии, РПГ и прочая, прочая, прочая... Но тенденция появилась, крепнет, набирает силу. Психология — великая вещь, если паблишеры требуют "как в жизни", так оно и будет. Любой ценой. Независимо от того, чего не хватает жанру. Повлиять на это мы вряд ли можем, хотя, как пресса, стараемся, а вот понять, что нас ждет, должны.

Сдавать "магнумы", как радостно мечтает один из читателей, и собирать бутылки, как опасается второй, нам все же придется. Никуда не денемся. И плеваться, что накопленного либо слишком мало, либо его у нас отнимают, дабы жизнь медом не казалась, мы тоже будем. Одно без другого не существует, увы. И если в каком–нибудь Fallout'е проблемы можно превратить в решения, то в нашем с вами жанре это куда сложнее.

Так что лично я присоединяюсь к мнению читателя, утверждающего, что "человек, играющий в action, не должен думать". Сделайте мне интересно, и пусть весь мир крутится вокруг меня, как заведенный. Я прощу вам примитивизм, отсутствие реалистичности, все прощу. Но пусть в каждый момент игры мне будет противостоять ровно столько неприятностей, сколько задумал дизайнер, а не столько, сколько я сам нашел на свою голову. И пусть развитие будет развитием, а не слепым копированием несбалансированной и скучной окружающей действительности.












Destination: ■ Game.EXE 6'2000

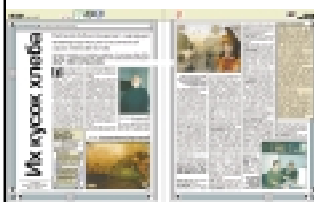
Кто бы мог подумать, что отращивание рогов, копыт, клешней и горловых огнеметов на бегу может стать столь увлекательным занятием! Если б еще и save'ы грузились минут на пять быстрее...

стр. 99 ▶



Free-form roleplaying, абсолютная свобода как стиль геймплея. Есть основной сценарий, но следовать ему не обязательно. Хочешь — песни пой, хочешь — спать ложись...

стр. 26 ▶



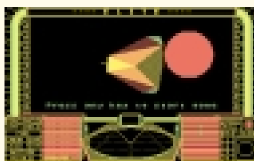


ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В ЛОТЕРЕЕ "СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ" РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПРИЗЫ:
игра Creatures Adventures, игра Creatures 3, игра Safecracker, и новейшая система электронных словарей Lingvo 6.0 от компании ABBYY Software House (25 экземпляров).
Стр. 128



www.abbyy.com





...девиз нынешнего сезона: "Да здравствует Дух сомненья!" Пусть отчаянная молодежь видит невидимое глубже, наводит фокус камеры зрения резче, а руки ее никогда не дрожат от яда подозренья в венах осязательной институции. Все мы, чья доля компьютера в организме уже перевалила за 50, видим чешуйками кожи на кончиках пальцев, и азарт бурлящей в соседских венах крови не способен поколебать суровые утесы нашего космического правосудия. Ищите противоположности и вознаграждены будете. И пусть тень великого Флэна О'Брайана укроет нас от неожиданностей дальнего безвоздушья!

стр. 51 ▶

Game.EXE #6'00



Game.EXE #6'00: обложка для подписчиков





Спасибо товарищам Хabблу (Hubble Space Telescope) и Насе (National Aeronautics and Space Administration) за наш красивый космос!















В этих мирах хочется жить. На эти пейзажи хочется смотреть вечно. Эту игру хочется называть Шедевром. Снова и снова.

стр. 79 ▶



Реклама в номере

In This Issue

Cover Story
Intercosmos: They Are Coming Back. Sometimes

Space is a drug, it is addictive. It only takes a few manipulations with a joystick and stars start to flow before your eyes and you forget about gravitation. It is a beautiful feeling that you want to repeat. Space combat sims are even more addictive. Read the history of this hallucinogenous genre.

This month, two games inspired a brutal controversy among our reviewers, and both games win. Chris Roberts makes a triumphant comeback in **StarLancer**, by Digital Anvil/Microsoft. Have you seen those bloody Russians? Space is forever! **Our Choice!**

Tachyon: The Fringe, by Novalogic, opens new frontiers. An excellent game with immersive online multiplayer. **Our Choice!**

News
Carmacks of a feather flock together, or why there will be no Quake 4.

What's going on at Bethesda? Can there really be free-form roleplaying? Our exclusive interview with the developers of **The Elder Scrolls III: Morrowind**.

Action
Who would think that growing horns, hoofs, claws, and flame-throwing necks might become an endless time-killer? F11 button is ready to make every frame into a masterpiece of cinematography. **Evolva**, by Computer Artworks/Virgin, proves that Uncle Joe's views of genetics were dead wrong. **Our Choice!**

No matter how hard John Romero tried, he failed to make a masterpiece out of **Daikatana**, by ION Storm/Eidos Interactive. Few people will be able to get to those far corners of this game where it becomes really hot and interesting. Millions of dollars spent only to make just another cough relief medicine. Does work in combination with its superb soundtrack.

The living legend Hubert Chardot spared no effort to make **Devil Inside**, by GameSquad/Nival/1C, a great adventure, however it turned out not much of an action. The lack of team cooperation made it stylish and interesting only partially. Read what **Hubert Chardot** himself had to say about this game and its future sequel, as well as the history of Alone in the Dark series.

Strategy
An unsuccessful attempt to merge Master of Orion with Homeworld, **Imperium Galactica 2: Alliances**, by Digital Reality/GT Interactive, gave birth to a long-playing gray monster. The soundtrack is superb, cut scenes and 3D graphics make the head spin.

An epic battle panorama, **Dogs of War**, by Silicon Dreams/Talonsoft, is shocking with graphics, great balance, and an absolutely fantastic soundtrack. Too pity, the game gets out of control too often.

Simulators
Elite's spirit of freedom combined with realistic physics and graphics resulted in **Hard Truck 2**, by SoftLab-Nsk/1C, which is more than a mere truck race. Catch the atmosphere and may God be with you!

Adventure
With its great storyline, unforgettable characters, fantastic landscapes, and witty humor, **The Longest Journey**, by Funcom/Empire Interactive, is a must-have masterpiece. **Our Choice!**

Polygon
More cinematography lessons from Hal Barwood.

A texture is more than a sprite. More about game engines by Mr. PG.

Black & White is nearing completion. The importance of Cathy and PR. The magic of web. More about Lionhead Studio developments by Steve Jackson.

Hardware
This month we tested speedy high capacity hard drives. **IBM DPTA-373420** received **Our Choice! Special Prize** goes to **Quantum Fireball Plus LM 20.5** while **Seagate U10 ST320423A** and **Seagate Barracuda ATA ST328040A** received **Best Buy**.

The mice of breed are the mice of choice and mice of **Special Prize**. We take a closer look at **Logitech WingMan Force Feedback Mouse** Fantastic, amazing and worth paying the price.

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 6 (59), июнь 2000 г.
Issue 6 (59) June, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

Детство Бобби

Soulbringer
- RPG/Adventure
- www.soulbringer-game.com
- Infogrames
- www.infogrames.com
- 2000 г.

КОГДА БОББИ БЫЛ МАЛЕНЬКИМ, он всегда слушался взрослых. Большие дяди говорили ему: “Отнеси письмо соседу”, и он нес. Тучные тети кричали: “Выпаси овец!”. И что вы думаете? Пас. Но в один прекрасный момент жизнь Бобби изменилась коренным образом: он оказался долгожданным спасителем человечества, победителем демонов и вообще душевным парнем. Все верно, встречайте очередную ролевую игру с оригинальнейшим сюжетом. Soulbringer от Gremlin Interactive.

Gremlin публикует скупую информацию и поразительно серые скриншоты своей игры уже достаточно давно, но мы никак не решались написать о проекте. Мы, простые русские ребята из новостного отдела, смотрели на шоты, проникались грустной атмосферой Soulbringer и расходились тосковать по домам — каждый раз забывая сделать материал. В конце концов, ББ взял дело под личный контроль, выловил меланхоликов, расползавшихся после получения очередной дозы, и засадил их за перо. Впрочем, большая часть писательской братии сразу же погрузилась в депрессию, и уже оттуда отправлялась прямым рейсом в кому. Осталась одна Саша (в оригинале, если вы не в курсе, была “Таня”).

Я не осмелюсь подвергать опасностям ваше драгоценное сознание, дорогие и любознательные читатели, излагая подробности сюжета Soulbringer. Бобби, будем называть его этим звучным именем, повезло. Он должен победить шестерку злых демонов, которые вновь поселились на магическом острове и теперь устраивают вечеринки в стиле “вакх”. Завоевывать счастье придется привычными методами, волшебным огнем и мечом. Вид изометрический, камера вращаемая, движок полигональный. Но очень мрачно!

Хотя авторы и сравнивают свой продукт с вездесущей Diablo, но лишь для того, чтобы указать явные различия. Игра обещает быть гораздо менее интенсивной в бою, с заметным вниманием к общению с NPC, воспоминаниям о будущем и осознанию собственного величия. Враги будут малочисленны, зато каждое их появление обещает стать событием благодаря “ультрареалистичной боевой системе” Soulbringer.



Реализм в фэнтезийной игре может и должен пугать. Допускаю, что это действительно здорово, но процесс позиционирования персонажа лицом к опасности с помощью мыши, а затем торопливое кликанье по кнопкам атаки на интерфейсе кажется небольшим перебором. Атак должно быть много, и для каждого вида оружия предусматривается свой набор. Так, кинжал награждает обладателя сериями быстрых колющих и режущих ударов, а, скажем, алебарда позволяет держать противника на расстоянии и шинковать его могучими рубящими движениями. Чтобы вы не скучали, разработчики решили дать вам возможность составлять специфические комбинации ударов, макросы, и выносить их на интерфейс для удобства активации. Оригинально. Остается посмотреть, насколько эффективным окажется вышеописанный подход на практике.

Включающая в себя около шестидесяти заклинаний магическая система не так оригинальна по своей сути. Заклинание получается путем совмещения нескольких элементарных сил, и чем чаще вы его используете, тем сильнее входящие в него элементали. Так можно стать мастером огня или повелителем воздуха: подвох заключается в существовании определенного баланса между сила-











ми, и совершенствование одной вызывает упадок ее противоположности, антипода. Поэтому господин огня одновременно является слабаком воды. Нет в жизни счастья!

Soulbringer не имеет под собой прочного фундамента уже раскрученной фэнтезийной вселенной, поэтому ее издатель, фирма Interplay, сейчас занимается попытками популяризовать игровой фольклор на сайте игры. Там уже размещены пространные трактаты о географии, флоре и фауне выдуманного на досуге ребятами из Gremlin мира. Более 60 тщательно воспроизведенных карт мифической местности, 200 роликов, полная озвучка диалогов и возможность "спасать" игру в любом приглянувшемся месте. Все бы ничего, если бы не скриншоты. От них так и веет унынием, даже в этот чудесный летний день. От одного взгляда на мир Soulbringer тянет читать пессимиста Шопенгауэра и меланхолика Ницше с его анти-Далианскими усами. Может, это и есть волшебная сила искусства?

Александр **ВЕРШИНИН**

Полковник Гром и поиски Затерянного города

Grom
- 3D Action/adventure с элементами RTS и RPG
- Rebelmind
- www.rebelmind.com/
- Издатель не объявлен
- Дата выхода не объявлена

ОКАЗЫВАЕТСЯ, ПРО ВТОРУЮ мировую мы знаем далеко не все. То тут, то там всплывают новые факты, уличающие нацистов в чрезмерном увлечении всевозможными мифами и легендами народов мира, включая сказки дедушек Гримм, а героев-одиночек, им противостоящих, — в излишней доверчивости и суетливости. Ищут ковчег завета? Ну и пусть себе ищут. Не глупо ли соваться не в свое дело из-за такой-то безделицы? А ведь были еще и святой Грааль, и копье судьбы... много чего было.



Но в этот раз наши гипотетические виртуальные наци отправляются в турпоход, наслушавшись древних преданий о короле Арджуне, спрятавшем в Затерянном городе двенадцать таинственных орудий, каждое из которых способно стереть с лица земли любую сверхдержаву. Дескать, до поражения в войне всего три года, а значит, пора принимать кардинальные меры. Но на пути экспедиции встает бравый полковник Гром, имеющий с фашистами давние счеты...

По словам авторов, а это польская компания Rebelmind, та самая, что делала для Monolith игру Odium (в России "Горький-17"), вновь разрабатываемый Grom будет относиться к новомодному жанру-коктейлю 3D action/adventure со слабовыраженными элементами RPG и витающим над боевой системой духом RTS. Во как. Честно говоря, лично меня любая солянка вгоняет в культурно-гастрономический шок, а уж эта подавно: action/adventure, да с привкусом RTS? Тяжелый случай. Однако наши поляки, еще большие гурманы, чем ваш покорный слуга, стоят на своем.

Игрок будет управлять одним персонажем — упомянутым выше настоящим полковником с говорящей фамилией, к которому по ходу нашей авантюрно-лукасовской пьесы присоединятся еще несколько человек, образовав такой родной и знакомый всем squad, сиречь боевой расчет. Это уже больше похоже на Odium, но авторы, сделавшие коекакие выводы из собственных ошибок (а выводы эти заключались в том, что РПГ у них получаются вовсе не ролевыми), тверды в своем решении: мы заняты не squad combat, панове, а action/adventure. Жирная точка.

Бойцы, "коллеги по взводу/отделению/расчету", будут управляться не игроком, но, разумеется, мудрым и navorochennym (как же они любят это слово!) искусственным интеллектом. Хотя и вам будет дана возможность отдавать ребятам прямые приказы, вытаскивая их из трудных ситуаций и вновь бросая в самое пекло. Естественно, каждый персонаж со своей статистикой: точность, сила,

В двух словах

Пицца с доставкой

НЕ УСПЕЛ Я "НАСЛАДИТЬСЯ" Die Hard Trilogy 2, режим Extreme Driving, как ему уже готовится смена — игра PickUp Express от шведской компании UDS.

В этом, несомненно, новаторском проекте нам придется работать коммивояжером-на-посылках в собственной фирме (лучше бы боссом, конечно, но не в этот раз), развозя нетерпеливым клиентам товары первой необходимости вроде пиццы, компьютерных запчастей и свежих номеров журнала Game.UCHU. Авторы утверждают, что подобное занятие создано исключительно для крепких духом и мускулами людей: одновременно "ехать на высокой скорости", смотреть на карту, не упускать из виду ни одного заказа, следить за запасом топлива, да еще почитывать любимый журнал — это надо знать и уметь. А вообще, в переводе на наш с вами язык, коллеги, речь идет всего лишь о strategic/action-элементах. Догадались?

С особенностями игры (*бывш.* features) у ее создателей явная неразбериха: ребята дошли до того, что зачисляют в эту святую группу такие банальные вещи, как: "графика высокого разрешения", "различные уровни сложности" и т.д. То есть, понимаете, нам прозрачно намекают, что, де, вы <остолопы> всего этого <великолепия> никогда еще не видели, а как увидите — ахнете. Впрочем, выложенные в И-нете скриншоты выглядят именно так, как задумано: восторгов не вызывают (впрочем, вот вам, шведы, комплимент: лучше, чем DHT2), но и задавить не хочется. Короче, пусть пока живет, а летом (быть может, даже в 7-м номере .EXE) будем "глядеть в последний раз".

Да, простите склеротика, забыл сказать, что на выбор предлагается целых три игровых режима: Express Contest, Bomb Race и Speed Race. Я впечатлен.

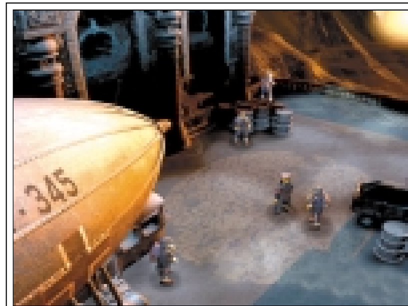
Михаил **СУДАКОВ**

скорость и проч. Параметры растут, серьезно изменяя поведение бойца и его ценность в бою.

А еще нам шлют телеграммы с уверениями в том, что Grom воздержится от сложных головоломок, а сюжетная линия, несмотря на свой, так сказать, психологизм и угрюмость, будет просчитываться на счет "раз", что чревато мгновенным и очень глубоким погружением в нее, в атмосферу. Также обещают интуитивный, практически безоконный интерфейс и приятную во всех отношениях графику. Единственный игровой скришнот (хотя есть и второй, от представленного отличающийся лишь расстановкой юнитов, да отсутствием огня) говорит сам за себя: "заранее прорисованные задники, 3D-персонажи, все как обычно, не извольте беспокоиться".

Дата выхода пока спрятана глубоко в сейфе руководителя проекта. Впрочем, там же, кажется, прячется и издатель. А зря. Страсть как хочется уже сегодня понаблюдать за "мудрыми" напарниками, руководимыми железным парнем.

Михаил **СУДАКОВ**



Не верю в детей

Stunt GP
- Гоночная аркада
- Team17
- www.team17.com
- Hasbro Interactive
- www.hasbrointeractive.com
- Первая половина 2000 г.

КАК МОГ УБЕДИТЬСЯ каждый, заглянувший в нежданно-негаданно залетевший в февральский почтовый ящик листок информационно-издательской компании "Столичный обрез", Stunt GP — игра про детей и для радиоуправляемых машинок, крутящих "бочки" и "мертвые петли". Или наоборот? Не суть... Во всяком случае Господин ПэЖэ, с дьявольской изобретательностью симулировавший собственную смерть в рамках вышеуказанного листка информационно-издательской компании, говорил именно так. Может, Stunt GP и для детей, но это не детская игра. В том смысле, что дети бывают разные, а детские игры — одинаковые.

Там будут трассы, сколиозно искривленные, изгибающиеся лентами Мебиуса и заворачивающиеся винтами Архимеда. Три вида треков: скоростные магистрали для ультразвуковых рекордов, прощающие все, кроме торможения; трюковые трассы с перекрестками, трамплинами и с вот такими загогулинами; бездорожье с холмами, пригорками и нетленной российской грязью. А общее их, треков, число — двадцать четыре штуки, считая дорожки для мультиплейера с массой сложных развязок для должной организации пробок и трафика, плюс внушительный парк аттракционов для разнузданных трюков, как-то: а) "мертвых петель" и б) "бочек". Специальный денежный бонус в таких случаях начисляется за время, проведенное в воздухе, а для адекватного воспроизведения фигур высшего пилотажа даже введен особый класс машин.

Название игры не скрывает, что основу всей эстетики SGP составляют эти самые трюки, собирающиеся в чуждые нашему слуху "комбо" и требующие разучивания. Их творят очень уверенные в себе модели, на застывших скриншотах блистающие фарами и пускающие клубы сизого дыма из выхлопных труб (даром что радиоуправляемые). Ноги же развлечения произрастают из Stunt Racer'а имени великого Джеффа Крэммонда — это что касается трасс, мертвых петель и восьмерок в воздухе, а в плане "детской" направленности сами создатели поименно называют Stunt Race FX и Mario 64, каковой, по большому счету, и есть Stunt Race FX пару лет спустя. Еще почему-то упоминается Racing Destruction Set от Ariolasoft — культовая игра восьмидесятых.



Шестнадцать машин рассредоточены по четырем основным классам. Здоровенные 4x4-внедорожники, легковесные песчаные багги, быстрые многоцелевые колесники и трюковые авто на кошмарной подвеске. Физическая модель весьма и весьма углубленная: здесь есть расчет столкновений, а колеса, подвеска и дорога признают существование себя и друг друга. Но все же не настолько, чтобы мы, аркадники, опустились до зазывных криков "А вот кому симулятор!". Вес, количество и положение ведущих колес, тягловая, если можно так выразиться, мощь учитываются наравне с бонусами, приобретаемыми на кровные и коренным образом меняющими ту самую физическую модель. Все верно: несправедливые физические законы заслуживают того, чтобы быть подправленными. Но это лишь наши безответственные слова, на самом деле учитываются даже такие тонкости, как давление в шинах, коэффициент трения и температура покрышек, для игры "про радиоуправляемые машинки" вопиюще нетипичные.

Собственно, в Team17 заявляют, что именно это, внимание к деталям, обычно никоим образом не интересующим ни аркады, ни их поклонников, и отличает их игру от орденоносного Re-Volt'а, и отличает, говорят они, неслабо. На машину можно навесить до пяти различных апгрейдов вплоть до того момента, когда эта консервная банка покажется вам на редкость отвратительной и отправится на заслуженный слом. Вот-вот, еще одна симпатичная черточка, которой был обделен памятный Re-Volt. В итоге, что остается от равнения на передовика? Ни-че-го, кроме разве что радиоуправляемых машинок.

В финале повествования заметим, что Stunt GP пребывает в разработке вот уже два года, а к выходу готовится одновременно на PC и Dreamcast в первой половине года.

Фраг **СИБИРСКИЙ**







Destination: ■ UT: 1941

Спасение рядового Нереального

UT: 1941
■www.unrealpnater.com/reactor4
■FPS
■Reactor 4
■www.unrealpnater.com/reactor4
■Издатель не объявлен
■Дата выхода не объявлена

КАК-ТО РАЗ МНЕ “ПОСЧАСТЛИВИЛОСЬ” попробовать на зуб игру NAM, повествующую о трудной жизни американских солдат во Вьетнаме. Игра оказалась из разряда “на любителя” — совершенно невразумительная графика, построенная на небезызвестном Build’e (Duke Nukem 3D — еще помните?) и умудряющаяся в 640x480 ощутимо тормозить на втором “Пентиуме”; много несуразностей вроде взвода солдат, похожего на картонную декорацию, или леса в виде столбов с “крышей”; слишком высокая сложность. Говорят, что ветеранам Вьетнамской кампании нравилось. Я даже не улыбнулся.

Спустя год те же люди (Reactor 4) сделали “симулятор второй мировой” под названием WW2GI — явно под впечатлением только что вышедшего на экраны “Спасения рядового Райана”. Говоря откровенно, первая миссия в игре целиком повторяла начало фильма, высадку десанта на берег. Графика, замечу, осталась старой, дюковатой. Сложность — высокой. Играбельность — “любительской”.

Теперь, насмотревшись еще и “Тонкой красной линии”, те же самые игроделы полны решимости сотворить “тотальную конверсию” Unreal Tournament. Проект так и называется — UT: 1941. Чтобы никто (и ничто) не забыл, о чем будем шашками махать.

А речь, легко понять, идет о Восточном фронте, где немцы только-только начали свою “Барбароссу”, причем, ввиду масштабности военных действий, было принято решение сосредоточить внимание на северной части ТВД — там, где 25-й немецкий корпус дрался с союзниками. Авторы не сообщают, на чьей стороне придется воевать игроку — при известной любви западных разработчиков к советской истории вполне может статься, что и за фашистов. Никогда. То есть, будем надеяться, что нам оставят право выбора стороны — атакующей или обороняющейся.



Поначалу игру делали на движке Unreal. Но вскоре, по словам разработчиков, они опомнились и приняли судьбоносное решение перейти на UT-технологию (полная переработка проекта закончилась в январе сего года). Помимо более умных ботов новый движок позволяет “дружить” с огромными открытыми пространствами без каких-либо визуальных ограничений вроде тумана и с вполне приемлемой скоростью. Далее следуют рассказы о “плавной игре” в разрешении 800x600 на PII-233, 160 Мбайт RAM и 12 Мбайт Voodoo 2. Конфигурация более чем демократичная, но вы для порядка перечитайте еще раз первый абзац. Я в это не верю.

Скриншоты пока что демонстрируют следующее: однообразные, плохо стыкующиеся между собой текстуры и поганый альфа-блендинг (хотя без Voodoo 2 тут явно не обошлось); вместе с тем мы видим действительно “огромные открытые пространства” и рекордное количество зеленых насаждений на квадратный метр. Чего авторы, собственно, и добиваются любой ценой. “Нам надоели равнины, мелькающие повсюду как в FPS, так и в варгеймах. Мы хотим видеть в своей игре леса. Много, очень много лесов”. Что ж, этой цели они уже добились. Дело за малым — обеспечить должный реализм.

На вопрос, будет ли UT: 1941 похожа на Hidden & Dangerous, следует отрицательный ответ. “Определенно, стратегический элемент в игре появится — но не тот, что в H&D. Наш игрок спросит у себя вот о чем: “Что, если мой автомат заклинит в самый неподходящий момент? А если командир взвода запаникует и отдавать приказы будет некому (да-да, иногда приходится подчиняться прямым указаниям свыше)? Кстати, а на кого нацелился танк, который я собирался подорвать?” Та еще стратегия.



Остальное сделают “две большие М”: Массовка и Машины. Превеликое множество народу на поле боя станет возможным благодаря все той же несказанной крутости UT-движка, а разнообразные наземные транспортные средства (ровно как и воздушные) скопированы со своих реальных прототипов — для целостности картины. Возможность управления ими еще рассматривается.

Окидывая взглядом вышесказанное, приходится признать, что проект выглядит очень многообещающе. В теории. А на практике дала таковы: в Reactor 4 умеют делать реалистичные игры, но с играбельностью пока что совладать не получается. Но должны же они когда-нибудь повзрослеть, эти вьетнамские ветераны!..

Михаил **СУДАКОВ**

P.S. Кстати, ОНИ приглашают на работу российских и немецких актеров для озвучивания. Ни у кого нет желания гаркнуть с выражением “За Родину, за Сталина!”?

Destination: ■ The Crest of Dharim

В двух словах

Опять урки!

МНЕ РЕШИТЕЛЬНО НЕЯСНА ПРИЯЗНЬ разработчиков к разного рода подонкам. Ну почему нас опять пытаются заставить вызволять из тюрьмы всякие отбросы общества вместо того, допустим, чтобы дать порулить бригадой надзирателей?.. А, пустое.

В общем, компания Philos Labs, известная своей леворезьбовой Theocracy, года через полтора (и это только официальная дата релиза) намерена потешить нас игрой с многозначительным названием Alcatraz. О существовании этого проекта в природе до вот этой самой публикации в УЧУ знали ровно три с половиной человека, из которых полтора — сотрудники Philos, так что встречайте некий даже эксклюзифф.

"Тактическая головоломка", "Commandos наоборот", "полная трехмерность" — вот они, родимые, ключевые слова. Удивительно, но авторы в курсе, что тюрьма Алькатрас (не только реальная, но и литературно-кинематографическая) знала только один побег — героя Клинта Иствуда (см. "Escape From Alkatraz"). Узилище могло принимать одновременно не более 30 заключенных (сиживал там и дон Капоне — не заплатил вовремя налоги, не послушался чикагского Починка), а контингент надзирателей составлял 125 единиц — соотношение сил, таким образом, каждый легко может прикинуть сам. За всю реальную историю пенитенциарного заведения (закрыто в 1963 году) оттуда пытались сбежать 39 человек, НИ ОДИН из которых не достиг желаемого — не верьте Иствуду, не верьте даже Коннери.

Так вот, обо всем этом разработчики превосходно осведомлены, поэтому Alkatraz будет исполнен в редкостном жанре "альтернативная история" — иначе говоря, Чапай наконец выплывет. Подробностей пока нет, но, кажется, мы будем вытаскивать из исправительного учреждения бунтарей, несправедливо осужденных транснациональным конгломератом бла-бла-бла. Что-то не очень верится. Будут миссии, в процессе которых предстоит вызволять на-свободу-с-чистой-совестью из самых разных тюрем благородных разбойников, а уже в самом конце — организовать побег Самого Главного Хорошего из Алькатраса. Не очень, правда, понятно, чем будет заниматься на воле такая толпа всесторонне одаренных людей.

Не иначе, переквалифицируются в управдомы.

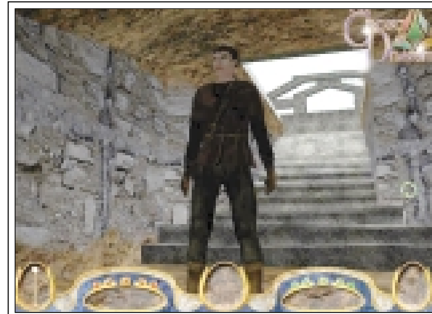
Андрей **ОМ**

Крест Дхарима

The Crest of Dharim
- tcod.omg-games.com
- Action/adventure с элементами RPG
- OMG-Games
- omg-games.com
- Издатель не объявлен
- Дата выхода не объявлена

JPEG image 1024x768 pixeles — EXE.





ИНТЕРЕСНО, СКОЛЬКО ВСЕ ЖЕ СТОИТ Unreal'овский движок? Неужели так дорого, что разработчикам, решившим превратить Total Conversion в полноценный продукт, проще плюнуть на свой труд и купить лицензию на использование какого-нибудь Twilight 3D — чтобы начать все заново?

А ведь с игрой The Crest of Dharim так и произошло. Не иначе как на полпути авторов посетили древние духи, популярно объяснившие, что "тотальная конверсия" — это несерьезно. "А игра у вас, золотые, хорошая, правильная игра, и следует вам послать эту Epic с ее непомерными запросами за движок куда подальше, и купить чего попроще, например T3D, и сработать на его основе шедевр..." — так говорили духи, пообещавшие не денег, но моральную поддержку, идеи и прочее вдохновение. В этом они все.

А вообще, они правы: глупо выпускать такой проект, как The Crest of Dharim в качестве Total Conversion. Жанр — action/adventure с элементами RPG, вид — от третьего лица, сущность — фэнтезийная. При чем здесь sci-fi-триллер Unreal?..

Увы, судя по первым прикидкам, смена движка игре на пользу не пошла. Скриншоты смотрятся так, будто люди хотели изо всех сил повторить работу художников и программистов из Epic Games. То дурацкий свет факела в глаза бросится, то размазанные текстуры лезут на передовицу... В чем тут дело — в слабости движка или немощи дизайнеров — понять сложно. Тем более что все увиденное суть альфа-версия, в которую еще столько всего добавят, что держись.

Если заглянуть на официальный сайт, становится ясно: ребята в точности знают, что вложат в игру, но сомневаются насчет того, как "оно" будет выглядеть. На скриншотах удалось обнаружить две вещи. То есть три, простите. Главного героя (малосимпатичный тип с факелом в руке; уголки рта опущены вниз — он явно чем-то расстроен... вероятно, фактом вашего присутствия). Типичный скорее для квестов от LucasArts, а не для action/adventure интерфейс с возможностью, как минимум: Открывать (двери), Использовать, Брать/Класть, Изучать и Комбинировать (предметы). Третья "находка" — пещеры, из которых, надеюсь, вылезти все-таки разрешат. Неуютно в них как-то.

Общение с персонажами, которое должно составлять едва ли не большую часть игры, передвинуто в раздел "Художественное оформление" и "Персонажи". Впрочем, всем дают понять: общение строится по ветвистой системе, как в тех же квестах. С одной лишь разницей — в Crest of Dharim поведение существ будет зависеть от многих параметров: настроение, погода, время суток... По-русски говоря, будут капризничать. Ничего, у нас и не такие говорить начинали.

А вообще, будем надеяться на лучшее, потому что на данный момент картина вырисовывается не то чтобы удручающая, но до головной боли обыденная. Ко всему прочему зрелище опасно напоминает King's Quest 8: и интерфейс похож, и работа камеры, и жанр (в общих чертах), да и тени от персонажей там тоже были "настоящие"... Сюжет, сводящийся к восстановлению четырех Гребней Ela' (а не крестов, как написано в заголовке, — но кому какое дело?) ради исполнения древнего пророчества, тоже не нов. Остается лишь пожелать господам из OMG-Games учесть чужие (читай: сьеровские) ошибки и реализовать свои идеи таким образом, чтобы никому не было стыдно. Let it be.

Михаил **СУДАКОВ**







Destination: ■ 4x4 Evolution

Off–Road Madness

4x4 Evolution

- www.godgames.com/games/4x4/
- Внедорожные гонки
- Terminal Reality
- www.terminalreality.com
- Gathering of Developers
- www.godgames.com
- Дата выхода не объявлена

ЕЙ-БОГУ, ЕСЛИ ТАК БУДЕТ продолжаться, подам ББ петицию, чтобы высочайше утвердил единое и неделимое новостное клише "Гонки внедорожные". Потому как только садишься за "оригинальную" новость, а в голову лезут вовсе не оригинальные предательские мысли: что, черт подери, нового и самобытного может быть в этих играх? Разве что список лицензированных машин, который в случае с 4x4 Evolution вообще отсутствует. До поры до времени.

Итак, клише. Пункт "Обещания", обещания лицензий. Их, как уже сказано, пока не наблюдается. Создатели игры, Terminal Reality, объясняют сей факт тем, что "ведутся переговоры", находящиеся как раз в стадии "а сколько вы нам заплатите?". Вот уладят все денежные вопросы, тогда и список предъявят, а пока — можно мечтать. Вот вы, уважаемый, какую off-road-модель хотели бы видеть?



Также обещают разнообразное окружение: вот саванна, вот холмы, а там, чуть севернее, снега (я же говорю, везде одно и то же. Клише мне!), вы можете разъезжать по ним, наплевав на проложенную трассу (как в Monster Truck Madness и Test Drive Off-Road 1, не так ли?). За "внедорожность" игры отвечает специальный движок Photex2, сочетающий "отличную дальность прорисовки с фотореалистичными текстурами". Впрочем, при взгляде на скриншоты в моей внедорожной голове всплывает только MTM2. Это не хорошо и не плохо. Это нормально. Зато машины не подкачали.

Пункт второй, "Прочее". В 4x4 Evolution будет реалистичная, но не занудная физика. И примерно такое же по идеологии управление. На деньги, заработанные во время гонки, можно будет проапгрейдить машину по самое "нехочу". Или купить новую, что очевидно. Говорят, что настройки будут весьма детальными, но не до фанатизма — аркадники смогут побеждать и без "тюнинга". Дань родному жанру, что тут поделаешь.

Еще одно "прочее" — игра по Интернету, до восьми человек. Вполне вероятно, что разрешат соревноваться даже с... владельцами (забытых богом) Mac и Dreamcast. Трасс — 16, много погодных и "природных" эффектов, которые перечислять отказываюсь. Вот введут новую "форму", тогда и...

А вообще, фирму Terminal Reality можно поздравить с хорошим издателем, G.O.D. (которого, впрочем, тоже только что купили). Если бы ребята до сих пор оставались с Microsoft, догадайтесь, как называли бы 4x4 Evolution в прессе? Что-нибудь вроде "Еще один продукт из серии Madness". А нынче — "Новая игра от создателей FLY! и Nocturne". Звучит, правда?

Михаил **СУДАКОВ**



В двух словах

Чапаев и простота

"КАРЛИКИ МНОГО ИЗ ГЛИНЫ слепили подобий людских, как Дурин велел". Старшая Эдда в красках живописует процесс создания Disciples: The Sacred Lands — с незначительными поправками. Это люди лепили подобия карликов и красномордых чертей, а не наоборот.

Прыгнуть выше головы трудно, но временами можно, поэтому Strategy First начала всерьез говорить о сиквеле. Название уже утверждено и переосмыслению не подлежит: Disciples II: Dark Prophecy. Даже и думать не могите, что с игрой приключатся какие-либо радикальные перемены. "Фича", о которой авторы голосят на всех углах, звучит как "Забудьте разрешение 640x480 и 256 цветов! Встречайте ррреволюционный groundbreaking [пионерский] experience бла-бла-бла: 800x600 и аж 16-битный цвет!" Интересно, кого они хотят удивить этим фокусом?

Вот краткий конспект остальных обещаний: переработанное художформление (а вот это зря — неужели уберут гномье, бычье, вампиров с белогвардейскими усами и краснолицых чертей?!), продвинутый искусственный интеллект, новые апгрейды, спеллы и юниты. Кроме того, штук пять нейтральных рас, которые намерены кучковаться на картах и устраивать там свои локальные разборки (вмешаться позволят — и то хорошо).

А еще D2 будет содержать Больше Часов Геймплея абсолютно за те же деньги! И battlescreen развернется во весь экран, хотя передвигаться по-прежнему не дозволят. Очевидно, приберегают эту опцию для третьей части.

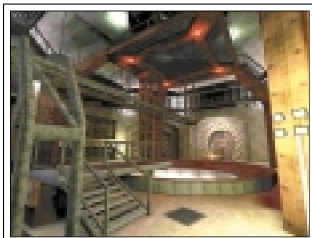
Андрей **ОМ**

Destination: ■ The World Is Not Enough

И этого мало

The World Is Not Enough
- FPS
- http://007.ea.com
- Black Ops Entertainment
- Electronic Arts
- www.ea.com
- Конец 2000 г.

СЛАВНАЯ БОНДОЛЮБИВАЯ семейка Брокколи выпустила уже 19 фильмов, описывающих похождения агента 007. Первый — "Доктор Ноу" — вышел аж в 1962 году, еще при жизни Флеминга, и игроделов не заинтересовал по причине фатального отсутствия последних в природе. Понадобилось еще 18 картин, чтобы игроделы (которые все-таки появились) дождались своего часа.



Перечислим вехи короткой истории игрового бондостроения: GoldenEye — как говорят, культовый на N65 шутер от первого лица; Tommorow Never Dies (TND) — посредственная PSX-стрелялка от третьего лица; а теперь вот The World Is Not Enough (TWINE) — скопом на PSX, PSX2 и (из сострадания?) на PC.

Выход НАШЕЙ игры ознаменует титаническую сделку между MGM Interactive (отделом Metro-Goldwin-Mayer Inc.), уже дважды успешно запродавшим Бонда в консольное рабство, принадлежащей Брокколи компанией Danjaq LLC и ее отделом EON Productions, ответственным за официальное тиражирование Бонда до пластиковых игрушек включительно, и Electronic Arts, каковая и намеревается многие лета разрабатывать, публиковать и распространять в массы эпохалки о труженике "Вальтера ППК", зубной пасты с большим содержанием фтора и пластиковой взрывчатки. Вышедшая осенью-99 TND разошлась скромным тиражом в миллион копий. И у авторов последней, компании Black Ops, есть все шансы преуспеть и с TWINE, разработку которой ей поручил дружный консорциум издателей. А именно: в отличие от TND, у TWINE есть одно несомненное и неоспоримое достоинство: мы не увидим здесь спины агента 007.



Что есть TWINE? Нехитрая пальба









и аксессуары нелегкого шпионского ремесла, экзотические видовые открытки вместо уровней, условно, как водится, следующие неприхотливым извивам художественного кино про Бонда миссии, плюс к тому десяток отдаленно узнаваемых персонажей из числа злодеев и незлодеев — вы знаете этот набор не хуже меня. Всего десять заданий, Стамбул-куда-ж-без-него, да местные достопримечательности: знаменитые лыжные трассы в мирных горах Кавказа и всем известная база атомных субмарин в зловещем Баку. Богатые и детальные задники (о причинах подобной роскоши читайте ниже, случайным владельцам PSX большая просьба не беспокоиться). Сюжет, если его, конечно, можно так назвать, раскручивается исходными кинофрагментами, до неузнаваемости перекроенными в трехмерные ролики.

Двадцать видов оружия для быстрой и непринужденной стрельбы (с "Вальтером ППК" за номером один, естественно), арсенал изобретений отдела Кью, надоевший и заезженный, вечная зубная боль зрителей с верхним и неполным верхним образованием. Объявлено о принципиально новой прицельной сетке с булавочной точностью попаданий (в связи с отважным переходом на вид от первого лица в Black Ops считают, что это настоящий подвиг, и в чем-то они правы). К слову, в постороннем GoldenEye, построенном на внимании к мельчайшим деталям, исполненным с хирургической точностью, эта система чуть-чуть не дотягивала до уровня Rainbow Six. Применять изобретения Кью, говорят, следует с мозгами. Странно, правда? Секретные агенты потому этими изобретениями и обвешиваются с ног до головы, чтобы мозги отдыхали под живительным воздействием взболтанной, но не перемешанной многоградусной влаги.



А теперь пристегнитесь, а может быть, даже и удалитесь из зала. PSX2- и PC-версии TWINE (последняя, по мнению счастливых обладателей PSX2, отстоявших в очереди со спальным мешком, является архаизмом и ошибкой природы) используют лицензированный у понятно кого движок Quake 3. А это о чем-то говорит. В мире спецэффектов прилагаются освещение, туман, искривленные поверхности. Картинки, согласитесь, роскошные, и в суровом мире Джеймса Б. аналогов не имеют. Эпические шпионские полотна.

Выйдет TWINE на всех объявленных платформах одновременно, по-македонски, в конце сего года.

Фраг **СИБИРСКИЙ**

В двух словах

Биоугроза

ТРЕПЕЩИТЕ, СМЕРТНЫЕ. ЗОМБИ, плоды ужасного биологического эксперимента корпорации Umbrella, возвращаются. Компания Capcom официально заявила, что в июне этого года выпустит на PC приставочный Biohazard 3: Nemesis. Или, выражаясь по-американски и по-европейски, Resident Evil 3: The Last Escape. Что, трясутся коленки?

Нам обещают возможность выбора сложности игры, новые костюмы для Jill Valentine (да-да, героиня первого RE снова с нами), с первого же момента доступную "дополнительную игру" Mercenaries, которая на PSX открывается только после прохождения основной игры, и пару-тройку тем для десктопа. Про перерисовку задников и введение нормальной системы сохранения ничего не упоминается. То есть по сути — старый добрый RE2, только чуток подлатанный. Подадим на Capcom в суд?

Это была официальная информация. А по слухам, которым доверять хоть и не стоит, но не прислушаться к которым нельзя (источники надежные, не сомневайтесь), в этом же году на PC выйдут еще две игры: MegaMan Legends и Dino Crisis. И если про первую трудно сказать что-либо кроме: "трехмерное приключение в аниме-стиле", то с Dino Crisis все ясно. Факт первый: это клон Resident Evil со всеми вытекающими. Факт второй: вместо зомби сражаемся с динозаврами (ничего, кстати, симпатичные такие тварюги). И факт третий, заключительный: игра сделана в полном 3D. Уже интереснее, тем более что я пробовал ее на PSX ("Бэ!" три раза), и, знаете — приятная вещица (только не говорите ББ, узнает — динозавры овечками покажутся).

Во всех этих анонсах меня смущает лишь одно: три игры, и ни одного файтинга. А ведь в списке релизов 2000-го у Capcom их целых четыре штуки! Но не для PC. Все, решено: подаю в суд. Надоело.

Михаил **СУДАКОВ**

Гишпанская кровь

Commandos отправляются в прошлое

Признаюсь, я был о Pyro Studios (коммандос, амигос, Мадрид, Гишпания) худшего мнения. Ну скажите, чем они могут заниматься после буйного успеха Commandos? Скоропалительным созданием сиквела, конечно, — ответите вы, широко зевнув. Но нет! Не такова контора под предводительством благородного идальго Хавьера Переса Дольсета (Javier Perez Dolset)! Презрев прибыльную, но позорную стезю самоповторов, испанцы делают уникальную новаторскую историческую (сейчас будет еще одно прилагательное) трехмерную RTS Praetorians. Наши аплодисменты.

Кстати, продолжение Commandos они тоже разрабатывают. Но об этом ниже.

Как будет Shogun по-испански? Со скриншотов нам улыбается типичный Shogun: Total War, о котором так много. Невменяемо красивые дали, закаты маслом, исторически достоверного вида замки, многокилометровый обзор, дымка над далеким горизонтом, широка-страна-моя-родная и прочее благорастворение воздухов. Поэма! За одни эти картинки игру можно было бы полюбить беззаветно — если бы не Braveheart, в котором ландшафт тоже был дай бог каждому, а вот все <cenzored> остальное...



Каков размах, а?! А ведь это еще даже не максимальный zoom!

Praetorians	
Жанр	**RTS**
Разработчик	Pyro Studios
Веб-сайт разработчика	www.pyrostudios.com
Издатель	Eidos Interactive
Веб-сайт издателя	www.eidosinteractive.com
Особенности	Single-ориентированная историческая 3D RTS от создателей Commandos. Неописуемые красоты, командование на уровне отрядов, исторически выверенная архитектура, осадные мероприятия. У Shogun появился злобный зубастый конкурент.
Суть	Корректный масштаб происходящего, корабли используются исключительно для перевозки войск, а не для боев. Фиксированное количество юнитов — во избежание превращения интеллектуального развлечения в тупую раздачу слонов. С той же целью отменен fog of war. В конце концов — сделано в Мадриде, Гишпания.
Дата выхода	Начало 2001 г.

Впрочем, мы отвлеклись. Окрестной пасторалью сходство с Shogun исчерпывается: местные войска не будут состоять из спрайтов, но и ходить по одиночке они тоже не будут. Командование, понимаете ли, обещано на уровне отрядов, которые, конечно, будут от души использовать формации.

Возможно, казуально (казуалистически?) ориентированные читатели думают, что тема исторических стратегий закрыта Age of Kings, этим Deer Hunter, этой “Ha-Ной”, этими “Ментами” мира RTS? Ах, оставьте. Послушайте, что говорят в Pyro.

Прежде всего будущим потребителям предлагается со спокойной душой забыть о “рашах”, тактике выжженной земли и иных мирских вещах — девелоперы идут на такой радикальный шаг, как жесткое ограничение количества юнитов (всего порядка десяти разновидностей), причем для каждой миссии свое. Число подкреплений, которые можно будет вызвать в строго оговоренных местах (порты, лесные просеки и проч.), тоже будет указано в начале миссии. Историческая, она же сермяжная, правда жизни во всей своей красе, точно?

Pyro, впрочем, обещает немного подсластить пилюлю изнеженной discthrower-, tank-, ultralisk-, heavy frigate- и прочими rush’ами публике: в процессе можно будет освободить вражьих рабов (кои в полном соответствии с теорией дедушки Карлы Марлы обернут оружие против поработителей), а также переманить чужих рабочих на свою сторону. Вместе с тем мелкие поблажки не в силах ничего сделать с основной идеей: перед началом битвы вам придется провести немало времени за собственно стратегическим планированием. Какой, черт возьми, своевременный бальзам на раны

Андрей **ОМ**





Архитектура исторически достоверна. Это, дорогие экскурсанты, северная Францыя.

Осада — это хорошо, но деревья, кажется, произведены по модной технологии "полтора полигона на брата".

нашему несчастному жанру, начавшему вдруг с ужасом обнаруживать в себе чужеродные элементы презренного action!

СимКонокрад Сотрудники Pyro полны решимости сломать добрую RTS-традицию, когда начитавшиеся позднего Толстого пейзане с визгом мрут под молодецкими ударами противника, принципиально предпочитая непротивление злу насилием. В Praetorians, потратив немного финансов и времени, любого крестьянина можно будет обучить владению мечом, хотя, разумеется, такой ополченец никогда не сравнится со специально выдрессированным легионером. Подвергается ревизии и еще один стереотип, согласно которому юниты делятся на этакие касты, клубы по интересам — ну, вы понимаете, лучник ни за что не сядет на лошадь, и так далее. Теперь совершенно законно можно будет купить или украсть лошадей (СимКонокрад — авантажно, неправда ли, милостивые судари?) и наделить ими в реальном времени наше войско.

В общем, вы уже поняли — все внимание на юниты. Дон Хавьер Перес так прямо и называет свое произведение: "troops game" (всех, однако, обуяла пагубная страсть к выдумыванию жанровых определений). В Praetorians принципиально не будет fog of war — вы должны видеть, в какие порядки построены вражеские войска, вы должны вспомнить, что голова предназначена не только для того, чтобы в нее есть. Небольшая уступка реализму — но огромный простор для тактических маневров. Для нас не будет сюрпризом появившееся невесть откуда полчище, и мы успеем подготовиться к атаке.

Здесь следует упомянуть о ночных миссиях. Понятно, что перемещения наших войск по пересеченной местности сильно замедлятся и придется зажигать факела — именно в это время и следует ожидать атак. Враг не настолько глуп, чтобы предположить, что с огнем балуются окрестные медведи и иные белки. Шотов, демонстрирующих полуночные разборки, пока нет, но обещают красоту неимоверную. Верим, охотно верим!

...И протча При помощи ресурса, широко известного как "дерево", предстоит возводить осадные сооружения (как, я еще не сказал, что будут осады?!) и суда. Последние будут использоваться исключительно как транспорты и обладать, о чудо, корректным масштабом. Дон Хавьер в одном из свежих интервью говорит, что, дескать, крайне недоволен положением дел с морскими сражениями в современных RTS. Вот это, понимаете, бесконечное использование дерева, кораблики эти мелкие, постоянное бум-бум-бум-бум-бум-бум, да и выглядит все происходящее, как пошлая карикатура... Тут мы полностью согласны с нашим герильеро (кстати, вы знаете, что в Pyro Studios не очень хорошо говорят по-английски?). Ну ее, эту naval warfare, в. Не доросла еще индустрия.

Основной акцент в игре будет сделан на single, — и нам, стратегическим старообрядцам, это есть очень по душе. Три кампании, всего 16 миссий (а почему так ма?..), начинаем за галлов, продолжаем за римлян, заканчиваем за египтян. Редактора уровней не будет, дабы не засорять Интернет "кульными сценариями офигитильной гамы", которые неизбежно наплодят васи пупкины. И это тоже — глубоко правильное решение.

Наша постоянная рубрика "В мире цифр". На high-end-системах (как у меня. — **А.О.**) доступны разрешения вплоть до 1200x800 в 32-битном цвете, в качестве средних требований называется обычный Celeron и 8 Мбайт на борту видеокарты.

А вот слова кабальеро Хавьера из интервью сайту Computer Games Online (www.cdmag.com): "Американцы имеют привычку пропускать однопользовательскую игру, сразу прыгая в Интернет. Нам, европейцам, в ближайшие несколько лет подобное не грозит, поэтому мы сосредоточились именно на сингл-части". Родной, русский, человек, правда? Ждите НАШЕГО интервью в самом скором.



Если приглядеться, то легко заметить, что легионер забыл побриться.

“Ил–2”: wish list в реальном времени

Конструкторы и летчики

Андрей “Хорнет” **ЛАМТЮГОВ**

В “1С” аврал. Как, впрочем, и в любой другой фирме, собирающейся на выставку E3. В честь такого события Maddox Games, не так давно ставшая частью своего издателя, собирает демо-версию “Ил-2. Штурмовик”.

Скажем сразу: игре есть чем гордиться. Помните, ровно год назад мы писали об “Ил-2”? И показывали скриншоты. Так вот, ТЕ скриншоты, какими бы симпатичными они ни были, больше не актуальны.

Идеальный вариант общения с журналистом — быстренько привести “сочинителя” в состояние шока и... оставить его там. Что и было незамедлительно проделано, причем для этого хватило одного статичного игрового экрана, подлинность которого была потом подтверждена демонстрацией самой игры. Я долго смотрел на то, как в “Ил-2” выглядит густой лес (не какие-то перелесочки, а настоящий, на много километров), после чего тупо спросил: а у вас что, каждое дерево — отдельный трехмерный объект? Народ был счастлив. Я подумал и тоже прослезился. От счастья.

“Ил-2. Штурмовик”	
Жанр	**Боевой авиасимулятор**
Разработчик	Maddox Games
Издатель	“1С”
Особенности	Это больше, чем просто Ил-2. Во-первых, очень красиво, во-вторых, достоверно, в-третьих... “летабелен” далеко не только сам знаменитый штурмовик, но и кое-что из его истребительного окружения. Результат налицо: уже стали формироваться виртуальные эскадрильи.
Суть	Если не самый, то один из самых перспективных авиасимуляторных проектов на тему второй мировой.
Веб-сайт издателя	www.1c.ru
Дата выхода	Октябрь 2000 г.



Трассеры действительно были зелеными. Проверено по специальной книжке.

Скриншоты, скриншоты... Остальное было более-менее понятно. Например, модель джипа с неравномерно запыленным стеклом. Или Ил-2, у которого оторвано полкрыла, — если посмотреть сбоку, можно увидеть обломки лонжеронов. Пилоты и стрелки по-прежнему индивидуальны — каждого можно узнать в лицо. Вода отблескивает. Пламя и дым вне конкуренции... И т.д. и т.п. И все это, ясное дело, смотрится куда лучше, чем год назад (хотя и тогда было о-го-го).

Конечно, даром ничего не дается. Минимальные системные отталкиваются от PII-300. При нем все заработает. Но с хорошо урезанными спецэффектами. На что я скажу следующее: игр, которые достойны хорошего апгрейда, всего ничего, и “Ил-2” из их числа. Поэтому, коллеги, уже сегодня задумайтесь о PIII-600 — именно такой ЦП указан в рекомендуемой конфигурации. Само собой, не помешают и 128 Мбайт ОЗУ, хотя хватит и 64.

Привет от Вилли Мессершмитта Если Олег Медокс не работает над игрой, то выступает примерно на десятке авиасимуляторных форумов и отвечает на письма. Для разработчика такой стиль, мягко говоря, нетривиален. Общественность это оценила. “Пару дней не проверишь почту — и пожалуйста, сотня писем. И все уже возмущаются — почему, мол, не отвечаешь”, — рассказывает Олег.

Но и преимущества такого подхода налицо. По рейтингу популярности на www.dogfighter.com еще не вышедший и даже не имеющий своего сайта “Ил-2” всего лишь вдвое отстает от Warbirds, в которых народ играет... уже сколько лет?

И, конечно, люди не просто интересуются, что там и как, а помогают, чем могут (при мне осмотру подверглись присланные одним немцем фотографии разрушенного Берлина; они будут использованы при создании соответствующей кампании). И высказывают пожелания. Wish list с обратной связью практически в реальном времени — слишком уникальная вещь, чтобы можно было ее проигнорировать.

Сейчас уже точно известно: “рабочих” самолетов в “Ил-2” будет куда больше, чем планировалось (17 машин с учетом модификаций).









стремится целенаправленно ставить палки в колеса той вещи, которая на буржуазном языке называется situational awareness (буквально: ситуационная осведомленность). Окружающие вас самолеты, как и в других играх на тему второй мировой, помечаются разноцветными марками с указанием дистанции. Удаленные цели обозначаются жирными пикселями (помните, как в MiG Alley очень далекие самолеты давали отблеск, будто от зеркала? так вот, здесь примерно тот же принцип). Но и тут не обошлось без тонкостей: к примеру, если вражеская машина исчезает в облаках, то делает это вместе со своей маркой. Это очень удачный ход, и раньше такого, кажется, не было. Видимые марки позволяли узнавать о приближении противника даже тогда, когда это было невозможно чисто физически.

Ну и еще такой нюансик. Тотальная, как нынче принято говорить, кастомизация в том, что относится к раскраске самолетов. Попросту говоря, каждый может разрисовать своего крылатого друга так, как хочет. В том числе и для онлайновой игры (тут, правда, есть кое-какие ограничения).

А музыкальные дела были решены так: в игру можно будет вставлять собственные mp3-файлы. Бои над Берлином под Fear Factory — как это мило.

На данном этапе Прямо сейчас Maddox Games занимается записью радиопереговоров. Разговоры будут вестись на русском и немецком. И все. Англоязычные будут читать субтитры.

Впереди разработка нескольких трехмерных моделей, доведение до ума звуковых эффектов, дошлифовка летной модели... ну и, разумеется, создание отдельных миссий и кампаний (напоминаю, что тут в прицеле находятся Смоленск, Москва, Сталинград, Курск, Крым, Балатон и Берлин).

Определенное впечатление создается уже сейчас. И, вы знаете, посмотрев на все это год спустя, я должен присоединиться к толпе, из которой время от времени раздаются выкрики типа: "IL-2 developers, you are not allowed a life until this sim is finished! No sleep, TV or internet except this forum!" На что Олег отвечает в том смысле, что так и делается.

Наверное, это правильно. Очень уж поиграть хочется...

P.S. Надеюсь, издатели не забудут внести в "Credits" игры имя человека, год назад создавшего ее логотип. Это Денис Л. Гусаков.

А еще появится одиночная кампания — для "Мессершмитта", на немецкой стороне. Желающих повоевать на "Мессере" оказалось неожиданно много. Лавры Хартманна им покоя не дают, черт возьми...

Впрочем, Ил-2 по-прежнему остается в центре событий. "Летабельные" советские истребители в игре тоже будут, но в меньшем объеме, — это ЛаГГ-3, МиГ-3 и "Эйркобра". На мой вопрос, почему все они (кроме, пожалуй, последнего) относятся к раннему периоду войны и где же Як-3 и Ла-7, мне ответили: во-первых, ждите аддона, во-вторых, если ввести Як-3 и Ла-7, нарушится баланс.

Согласен, это вполне может случиться: немцам запрещалось вступать в бой с этими машинами на высотах менее 5000 м. Особенно, если учесть, что на больших высотах на Восточном фронте делать было нечего.

Последнее замечание на эту тему. Ил-10 не будет. По крайней мере таково сегодняшнее видение проекта.

Получил фашист гранату Многое в игре уже работает. Сейчас вполне реально слетать на штурмовку или провести воздушный бой (искусственный интеллект уже на ходу), записав при этом трек, — почти как во "Фланкере". Причем как в одиночном, так и в многопользовательском режиме. Правда, пересесть в кабину стрелка пока нельзя, но это будет сделано в ближайшем будущем.

Кстати, о стрелке. Возможности его подменить нет, но и сам он отлично работает, причем стреляет не только по вражеским самолетам, но и по наземным целям — на выходе из пике. Как в жизни.

Кстати, мне шепнули, что точность стрельбы этого парня была снижена специально, как только выяснилось, что, играя в многопользовательском режиме, становится невозможно подобраться к Ил-2 с задней полусферы: стрелок на поверку оказался терминатором и раз за разом вгонял атакующих в землю.

Зря они это сделали, вот что. Мессершмиттчик нуждается в умелом и скором на руку мозгоправе, чтобы уяснить, за кого надо воевать. И лучшего специалиста для такой операции не найти...

Цели и облака Правила воздушного боя в "Ил-2" будут жесткими. "Радара" не предвидится. Возможно, в некоторых онлайновых боях будет даже запрещаться padlock (будем помнить, что в самых известных онлайновых симах padlock отсутствует).

С другой стороны, игра вовсе не

▲ **Работает стрелок.**

▶ **Ла-5... над лесом.**



Здравствуй, оружие

С гранатою в кармане, с чекою в руке

После Commandos номер раз не один западный игрожурналист обеспечил себе безбедную старость написанием многотомного пошагового солюшена ("теперь, друзья, следует повернуться, проползти несколько сантиметров вправо, прирезать патрульного, оттащить труп..."), а аддон Beyond the Call of Duty в этом мире без посторонней помощи прошли только два человека — ваш покорный и его боевой руководитель ОМХ. Так вот, Pyro, по некоторым сведениям, собирается заметно упростить сиквел. Не надо таких шуток, амигос. Мы здесь любим погорячее.

Востряков и Тарковский

В этот раз — не только Европа. Окопы на переднем крае, мероприятия по защите города от бомбардировок, инфильтрация в "famous Colditz prisoner camp" (по-человечески это называется "концлагерь"). Эта конкретная миссия — потенциальный шедевр. Сами авторы могут говорить о ней только громко, взахлеб и энергично жестикулируя — так в Мадриде принято. Дескать, и вся архитектура вплоть до последней газовой камеры воссоздана с фотографической точностью, и даже деревья (никому не говорите, но за ними можно и нужно будет прятаться!) растут именно в тех местах, где в начале сороковых их посадили местные жители.

Потом вот еще — миссия The Bridge Over the River Kwai по мотивам, как это говорили советские теледикторы, одноименного увлекательного фильма. Здесь есть забавная деталь — исторически этот самый мост через Квай был металлическим, а в фильме — деревянным, и в Pyro об этом знают. "Однако, — говорят дизайнеры, — мы долго думали и решили: быть мосту деревянным. Иначе как наша пятая ремонтная бригада будет его взрывать?!" Так вот, оказывается, кто это сделал! Очевидно, как в старой правдивой истории — "А знаешь Мертвое море? Так вот, это я его..." Не что иное, как галлюциногенная правда о войне.

Вообще, в Pyro рассказывают, что многие задания будут перекликаться с сюжетами известных фильмов о войне — каких именно, правда, не говорится, но у нас есть некоторые основания надеяться, что земляки (а может, даже соседи по Мадриду) Педро Альмодовара не допустят игрового ремейка спасения тов. Райана. И вообще, хватит уже этой высадки десанта в Нормандии. Ибо надоела запредельно и давить. Над собственно картами, кстати, в настоящий момент работают ровным счетом 30 (тридцать) дизайнеров, всего миссий будет 16 и все они будут доступны в многопользовательском режиме для coop-play.

И самое главное. В здания наконец можно будет входить — теперь-то мы узнаем, как в небольшом сарайчике могла уместиться дивизия вермахта, выскакивавшая оттуда при первом же шорохе! Заметим в скобках, что происходящее внутри подозрительно похоже на игру The Sims. В помещениях можно будет выключать свет, бегать по лестницам и даже, кажется, прятаться в шкафах. А вот это уж совсем весело: укладывается, скажем, адмирал Канарис спать, а в шкапу вместо пижамы, колпака с помпоном и ночной вазы — "зеленый берет" с ножом в волосатом кулаке.

Commandos 2

Жанр	RTS
Разработчик	Pyro Studios
Веб-сайт разработчика	www.pyro.com
Издатель	Eidos
Веб-сайт издателя	www.eidosinteractive.com
Особенности	Наташа, собака и вор-карманник в качестве новых персонажей. Нововведений в системе скиллов, балансе, тактике — без счета. В конце концов, можно будет заходить внутрь зданий и водить джипы и "Мерседесы".
Суть	Наиболее четко отражена в названии игры. Фашисты снова будут смотреть на мир зелеными конусами, кнопка "Load" использоваться в среднем пятнадцать тысяч раз за миссию, а разрешение 640x480 повергать в глубокий обморок качеством картинки (представляете, что там будет при максимально возможном 1024x768?).
Дата выхода	Конец 2000 г.



Если приглядеться, на носу можно различить фигуру. В Pyro сказали нам, что это сам дикаприя.

Андрей **ОМ**



Старик ПэЖэ страшно бранился, думая, что мы "спионерили" эту картинку из его фамильного фотоальбома "Как я бил фашЫстов. 1939 — 1945".



Я понимаю, что к делу это не относится, но меня мучает детский вопрос: что будет, если жахнуть по слоняре из противотанковой пушки?

Сюрприз, однозначно. Так и дурачком стать недолго.

Ален Делон не пьет одеколон

В европейской сборной спецназовцев появится наконец русское имя. Вовсе не Иван с пудовыми кулаками, а Наташа. Ее специализация пока покрыта мраком, зато ясны возможности второго новобранца. Знакомьтесь, господа — Paul "Lupin" Toledo, вор-универсал, сочетающий в себе таланты карманника и медвежатника. Разработчики обещают приделать ему харизму до пола, лицо Яшки-цыгана и французский акцент, а кроме того, у парня обнаружатся черты фамильного сходства с коллегой Гаретом: lockpick skill и привычка прятаться в тени. Третий вновь обретенный сын полка — безымянная псина (мы уже попросили девелоперов назвать ее Мухтаром), которая будет служить, прыгать через палочку, грызть нем.-фаш. захватчиков за филейные части, не вовремя гавкать и таскать полезные вещи от одного коммандо к другому.

Вообще, все, что связано с новыми персонажами и свежими abilities старых знакомых, держится в строгой тайне. Однако, известно, что отныне все персонажи будут обладать в разной степени натренированными базовыми навыками — плавание, вождение автомобиля, манипулирование станковым пулеметом (как, и Natasha с волкодавом?!). По идее, это должно увеличить количество вариантов прохождения и превратить игру из, по сути, одноразовой головоломки в полноценный тактический симулятор.

Еще один шаг в этом направлении — появившиеся войска союзников. Иными словами, партизанщиной в тылу врага дело не ограничится: периодически судьбина в лице Pyro будет забрасывать отряд на передовую, и вот здесь нам доведется взаимодействовать с регулярной армией. Когда повествование доходит да этого места, сотрудники Pyro просто-таки падают под стол от избытка чувств: потенциал идеи — богатейший! Союзников можно будет освобождать из полона, вербовать на свою сторону, раздавать им приказания и совместными усилиями устраивать засады, можно будет попросить их поддержать нас огнем или отвлечь "вон тех часовых". Интересно только, будут ли санкции за погубленных бойцов?..

Блэк мерс

Этим людям мало того, что физическая модель будет улучшена, а вождение автотранспорта будет похоже именно на вождение автотранспорта. Они полны решимости пленить наши сердца раз и навсегда шикарным набором новой техники! По предварительным данным, нам доведется покататься на культовом джипе Willys, популярном танке Pz Kw III (партийная кличка Panzer) и даже на Mercedes L3000 — как нетрудно сосчитать, ровно в пять раз круче "шестисотого". Последний агрегат, несомненно, поставляется с бронированными стеклами, кожаным салоном и тюнингом "Брабус" — правда, для управления им потребуется специальный скилл, и я даже подозреваю, какой. "Paltsy veerom" называется.

Но ладно — речь не о том. В первой части модели техники потрясали. В сиквеле, судя по скриншотам, они просто-таки уложат нас всех в одну и ту же больницу психиатрических расстройств им. Кащенко. И все от счастья: на линкорах видны пятнышки ржавчины, Me-102 отбрасывает филигранную тень, различима, кажется, каждая снежинка в лежащих на подводной лодке сугробах.

Окружение — под стать. Каждый листок на пальме, каждый, черт возьми, камешек на земле нарисован вручную — это уже не игрушки, это что-то из области живописи. И не какой-то там, а высокой — масло, холст и пиксели. Галерея милейшего Марата Гельмана или, в крайнем случае, купчины Третьякова.

Ко всему прочему игра теперь трехмерна — нет-нет, я не употребляю диэтилтриптамин по принципиальным соображениям. Дело в другом — осознав пагубность изометрии (неправдоподобно унд никакой многоуровневости), Pyro теперь позволят нам менять угол камеры по горизонтали. Четыре шага по 90 градусов каждый — таким образом, доблестные дизайнеры рисовали каждую карту по четыре раза, с четырех точек зрения. Теперь, кажется, ясно, чем занимаются тридцать испанских дизайнеров и за что они получают зарплату в свободно конвертируемых песетах.

Nearly God

Судя по всему, Pyro делает идеальных Commandos. То, что два года назад было еще невозможно по техническим причинам, сейчас исполняется на раз средним компьютером любой секретарши. Вместе с тем я не уверен, что им удастся продать Commandos 3 на том же движке. Придется както изворачиваться.

Совершенно непонятно, что у них там получится с Praetorians (см. рядом), но готов спорить на свою бороду (отпущу по такому случаю), что Commandos 2 опять продадутся миллионным тиражом, в точности как оригинальная игра (забавная информация: первая часть поставила абсолютный рекорд европейских продаж именно в Германии, где игра 18 недель (!) возглавляла национальный чарт... представляете, кстати, какими нечистотами отечественная "игропресса" окатила бы любую во всех прочих отношениях отличную игру, где роль плохишей исполняли бы дорогиероссияне?).

Кармак Кармака видит издалека

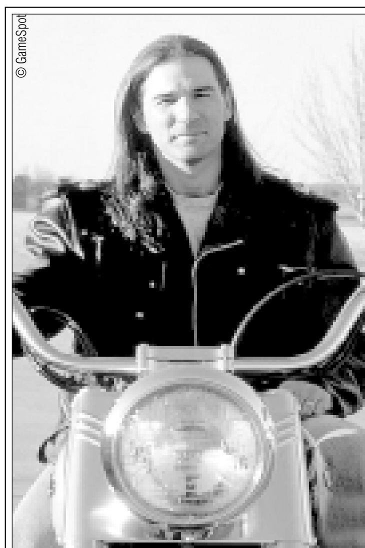
Господин **ПЭЖЭ**

Quake 4 можно не ждать

Надеюсь, все помнят, что в конце апреля прошел чемпионат RazerCPL (Cyberathlete Professional League) по Quake 3: Arena. А вот о наличии на этом самом чемпионате некоторых “закулисных” событий вам простительно и не знать. Лично Джон Кармак (John Carmack) почтил событие своим присутствием и довольно пространной лекцией, каковую мы с вами и проследим сейчас, кратенько, но с комментариями.

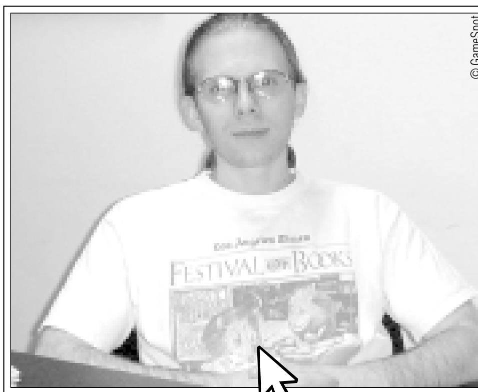
Бытовую сторону мероприятия (шофера лимузина, уговорившего Джона никуда не ездить, жену Кармака, спаивающую журналистов в ожидании приезда мужа, и прочее) позвольте не упоминать, ибо недостойна она нашего внимания. А вот технические детали...

Так уж устроены мозги Джона, что милую и ничем не озабоченную маркетинговую болтовню о замечательных “железках” и еще более замечательных играх от id он плавно загнул в интереснейшие, хотя и совершенно необозримые дебри грозящих нам завтра новинок.



Кевин Клауд (Kevin Cloud), один из основателей id.

Джон потратил довольно много времени, объясняя собравшимся устройство человеческого зрения, не с оптической, разумеется, точки зрения, а с информационной. И самым естественным образом в его речи всплыли мечты о подключении глазного нерва напрямую к компьютеру (не так давно похожие эксперименты медиков завершились пусть ограниченным, но все же успехом: слепая женщина различала контуры крупных предметов). Да и более простые идеи, вроде отслеживания положения головы игрока, чтобы он мог выглядывать из-за угла и чувствовать себя “в игре”, не были забыты. Похоже, до виртуальной реальности — считанные годы, и Кармак здесь, как обычно, впереди, на лихом коне...



“Carmack is id.”

Теневая экономика

Больше всего внимания было уделено освещению в реальном мире и в мирах Quake. Помните, в моих “записных книжках” как-то рассказывалось о разных его вариантах? Так вот: Джон Кармак объяснил, почему после успешно появившегося в Quake 2 radiosity lighting он вернулся в Quake 3 к тому же “нечестному” методу, что был изначально в Quake. Оказывается, несмотря на большую “похожесть” radiosity-метода на реальную жизнь, были как минимум две важные причины оставить его за бортом.

Первая — криволинейные поверхности. Они разбиваются на многие тысячи полигончиков, каждый из которых честно отражал бы свет, и потому просчет освещения занял бы жуткое время. Вторая причина — просто дизайнеры так захотели. Тени в случае использования radiosity выглядят слишком мягкими, размытыми и

Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead), директор id по развитию.











Пол Стид (Paul Steed), художник.

светлыми, что мешает пугать игрока до смерти: неожиданным появлением врагов, эффектными контрастами и т.п.

К слову сказать, лекция включала и рассказ о следующем движке от id (Джон работает над ним один, пока все остальные доделывают mission pack для Quake 3), и тенденция, похоже, сохранится: свет и тени будут снова "нечестными", все по тем же двум причинам. Зато все вычисления света будут производиться по одним и тем же формулам, как для статических источников, так и для динамических. То есть полностью исчезнет фаза прекомпиляции света (а если у Джона получится, то и vis-этап тоже: он сказал, что "будет счастлив, если удастся в ногом движке полностью избежать прекомпиляции"), а в качестве главного бонуса все источники света смогут свободно двигаться и от всего появятся честные динамические тени.



Пол Джейкуэйз (Paul Jaquays), дизайнер уровней.

Минималистский дизайн

Хорошо все-таки, что id Software у нас существует в гордом одиночестве... Если бы их, таких, было много — мы заскучали бы уже через пару игр. В самом деле, смотрите, что еще Джон обронил, как бы между прочим: "Я до смерти боюсь, как бы мне не пришлось нанимать еще десять дизайнеров!"



Тим Уиллитс (Tim Willits), ведущий дизайнер.

Грэми Дивайн (Graeme Devine), основатель Trilobyte, присоединился к id в феврале-99.

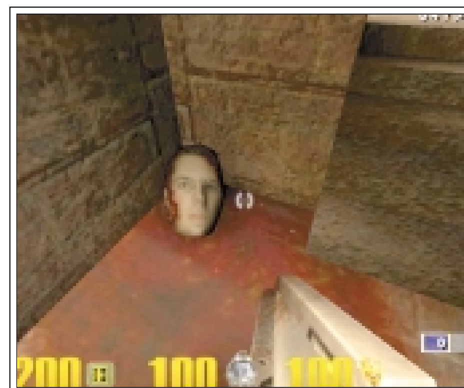


А все почему? Да потому, что естественным и вполне предсказуемым образом игровой дизайн становится все более и более сложным, дорогим, отнимает все больше времени. Технология рвется вперед, процессоры и ускорители становятся все быстрее и быстрее, модели все детальнее и "живее", уровни крупнее и реалистичнее, а текстуры все больше и многочисленнее... И все это надо кому-то делать!

К примеру, уже давно муссируется идея покрыть весь уровень одной текстурой, но не повторяющейся, а просто очень большой, настолько большой, что в каждой точке она уникальна, и дать художникам возможность раскрасить уровень так, что у игрока со стуком ударится об пол челюсть, как падает она при созерцании очередного киноблокбаб$тера. Да и разрешить дизайнерам поредактировать лайтмэпы (о которых см. в тех же "записных книжках") — тоже немалый прорыв, и зрелищность возросла бы неимоверно, ведь это уже используется в компьютерных киноэффектах.

Но... но, напомню, Кармак боится. Кармак не готов пойти по проторенному Голливудом пути и хочет делать игры в гараже на коленке, вдыхая аромат выхлопных газов любимого "Феррари". Как хорошо, что он (увы, Кармак, а не "Феррари") у нас есть, и как хорошо, что есть не только он, но и крупные конторы, которые сделают-таки нам красиво...

Из боязни Джона, кстати, вполне отчетливо вытекает и направление, по которому пойдет индустрия вообще и 3D-ускорители в частности. Сейчас на той машине, на которой Кармак программирует новый движок (гигагерцовый Athlon, DDR GeForce), Quake 3 показывает 140 кадров в секунду в самом высоком разрешении и со всеми задействованными опциями. Как говорит Джон, "такие цифры уже бесполезны", и почувствовать разницу между 100 и 140 кадрами невозможно.



Поскольку выше идти ни по разрешению, ни по частоте кадров на более-менее предсказуемых "железках" нельзя, то — куда девать сумасшедшую мощность новых ускорителей? В дополнительные детали? Кармак, напомню в очередной раз, этого боится. Поэтому будем делать больше проходов (мультитекстурирование в "записных книжках" помните?), более сложные эффекты и т.п.

Кстати, об эффектах. Джон рассказал, почему так слабо заметна разница в производительности Quake 3 при использовании аппаратных возможностей, имеющихся в GeForce. Да просто потому, что для этого пришлось бы переделать модели и уровни, добавляя к ним детали, которые без GeForce все равно с разумной скоростью не покажешь. А сейчас все, что можно сделать, — это чуть более "кривые" кривые, что почти незаметно.

Дальше, дальше, дальше...

Понятно, что так рано никто нам правды не скажет (вы еще помните, чем должен был быть Quake? помните бога с молотом?), но Кармак все-таки о своих намерениях потихоньку пробалтывается. Quake 4 можно не ждать. Более того, можно не ждать ни хардкорного экшена, ни очередного дефматча. Ни-че-го-шень-ки! Будет нечто "в несколько другом направлении", с возвратом к одиночной игре, сюжету и интерактивному окружению. Ждем-с...

Destination: ■ The Elder Scrolls III: Morrowind

Их кусок хлеба

Bethesda Softworks делает очередную правильную игру из классической серии The Elder Scrolls

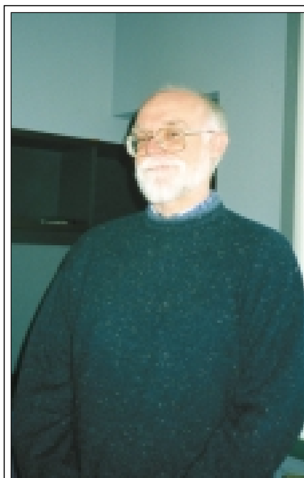
Некоторые называли его глюкалом и уродством. А все прочие, Game.EXE в том числе, — ролевой игрой года. Выйдя из-под пера Bethesda Softworks в 1996 году, Daggerfall снискал немалое уважение среди клинических любителей РПГ — только у них хватило терпения пройти игру до конца.

Почти сразу же после выхода Daggerfall разработчики заявили: третья часть The Elder Scrolls будет называться “Morrowind”, и ее действие будет происходить в одноименной провинции, среди красноглазых темных эльфов. Граждане выскакивали из Mantellan Crux с выпученными глазами, переводили дух и выдыхали: “А теперь хачю Morrowind!”.

Но время шло, а о Morrowind не было ни слуху, ни духу. Разработчики понемногу эксплуатировали мир The Elder Scrolls — в конце 1997 года Bethesda выпустила Battlespire, 3D-шутер от первого лица на слегка улучшенном движке от Daggerfall, не снискавший особого успеха. Общий тон разговоров о The Elder Scrolls III (далее TES3) понемногу стал напоминать мессианские пророчества. А в ноябре 1998 года вышла игра The Elder Scrolls Adventure: Redguard.

Не видевшие легальной копии Redguard много потеряли. Вся вторая половина мануала представляла собой “Карманный путеводитель по Империи” — описание различных провинций континента Tamriel в форме официальной имперской брошюры, с портретом императора Септима на обложке и ехидными комментариями читателя-эльфа. К радости поклонников, довольно пухлый раздел про Morrowind в подробностях рассказывал о провинции и ее обитателях, а на полях “Путеводителя” были нарисованы темные эльфы, очень похожие на настоящих.

Когда через пару месяцев на фанатских веб-сайтах появились первые концепт-наброски к Morrowind, никто особо и не удивился. Итак, после трех лет раздумий проект



Кен Ролстон: Легче назвать те РПГ, которых я НЕ делал!

Fast travel — больше не пустая формальность! В дороге нас настиг дождь из вулканического пепла. Обещают и другие приключения.



The Elder Scrolls III: Morrowind

Жанр	РПГ с видом от первого лица
Разработчик/Издатель	Bethesda Softworks
Особенности	Free-form roleplaying, абсолютная свобода как стиль геймплея. Есть основной сценарий, но следовать ему не обязательно. Хочешь — песни пой, хочешь — спать ложись...
Суть	Детальное, поелику возможно адекватно реагирующее окружение. Проверенная временем ролевая система с характеристиками и умениями, заимствованная из Daggerfall. Нетривиальное взаимодействие с NPC — гильдии, система репутаций.
Дата выхода	4-й квартал 2001 г.
Веб-сайт игры	www.elderscrolls.com
Веб-сайт разработчика	www.bethsoft.com

Всеволод “NetLord” **АЛЕКСЕЕВ**, фото автора

News006.p65 26 06.05.2000, 16:25









Город Vivec, рыночная площадь. Круглый летающий предмет — это магическая тюрьма для государственных злодеев. Там тоже предстоит побывать.

TES3: Morrowind окончательно дозрел до стадии реализации.

Самые первые кусочки информации о TES3 сухого остатка почти не содержали. Герой будет десантирован с заданием от императора в провинцию Morrowind, на внутренний остров Vvardenfell (разработчики предпочитают называть его "субконтинентом"), после чего будет предоставлен самому себе. Плацдарм, предназначенный нам для разграбления, будет поменьше подобного в Daggerfall, но куда крупнее того, что был в Redguard. Всеобщий free-form roleplaying в ассортименте. Полигонов полной чашей...

Для любой фанатской души подобные откровения давным-давно стали общим местом, а посему автор этих строк, взяв себе на время псевдоним .EXE, счел возможным расспросить разработчиков из Bethesda лично.

Животрепещущими подробностями проекта с корреспондентом .EXE рискнули поделиться **Кен РОЛСТОН (Ken Rolston)**, **Тодд ГОВАРД (Todd Howard)** и **Майкл КИРКБРАЙД (Michael Kirkbride)**.

Game.EXE: Здравствуйте! Не могли бы вы представиться?

Кен РОЛСТОН: Я этих ребят в первый раз вижу (смеется. — **В.А.**)! Я — Кен Ролстон, всемирно знаменитый гейм-дизайнер. Вот это — Майкл Киркбрайд, всемирно прославленный сценарист и художник, то и другое у него получается очень хорошо. А это — Тодд Говард, всемирно известный Большой Начальник, лидер проекта, дизайнер и программист. Единственное, что он, насколько я знаю, не умеет делать, так это картинки рисовать. Этот парень поддерживает концентрацию усилий в проекте, за что мы его и терпим.

.EXE: Мы слышим о Morrowind практически с момента выхода Daggerfall, но первые слухи о ведущейся разработке появились лишь года полтора назад. Когда же была написана первая строка кода?

Тодд ГОВАРД: Для Morrowind? Это сложный вопрос. Первая строка кода, наверное, родилась сразу же после выхода Redguard. С другой стороны, кое-какой задел имелся еще тогда, когда вышел Daggerfall! Morrowind — огромный проект. Мы собирались приступить к нему сразу же после Daggerfall, но, подумав, решили, что еще не готовы. Нам не хотелось бросаться в эту разработку очертя голову — и совершать ошибки. Когда создавались Battlespire и Redguard, мы твердо знали, что следующим будет Morrowind, и как только Redguard был доделан, запустили производственный цикл.

.EXE: Хорошо, в таком случае первый "производственный" вопрос: движок игры будет под Direct3D?

Тодд ГОВАРД: Мы пока не разглашаем подробности устройства движка, но вам могу сказать точно: это Direct3D.

.EXE: Какая-нибудь аппаратно-специфичная оптимизация?

Тодд ГОВАРД: T&L, аппаратный акселератор трансформации и освещения.

.EXE: А случалось ли так, что вы выбрасывали готовые куски кода?

Тодд ГОВАРД: Мы писали кое-какие демо-программы, экспериментировали, пытались позаимствовать куски из других игр, смотрели, приживутся ли они... Нынешняя итерация Morrowind — то, что вы сейчас видите — возникла в ноябре.

.EXE: Разработка идет довольно давно, чувствовали ли вы какое-нибудь давление со стороны начальства или родительской компании?

Тодд ГОВАРД: Любая компания хотела бы выпустить игру "прямо сейчас", но к нашему мнению прислушались и поняли, что Morrowind — это важно, и поэтому не стоит делать его "прямо сейчас". The Elder Scrolls — классическая серия, это наше достояние, наш кусок хлеба. Очень не хотелось работать в спешке. Подождем, решили мы, оценим ситуацию и сделаем правильную игру.

.EXE: Собираетесь ли вы сохранить структуру сюжета из Daggerfall? Будет ли сюжет навязчивым?

Майкл КИРКБРАЙД: Насколько я представляю, структура игры будет подобна Redguard: в основном сценарии есть определенные ключевые точки, но, в отличие от Daggerfall, прохождение по сценарию будет более или менее линейным. Играя в Redguard, не доводилось ли вам заходить в сюжетный тупик, когда непонятно было, что же делать дальше?

.EXE: Случалось...

Майкл КИРКБРАЙД: ...Но почти всегда имелась возможность пойти куда-нибудь еще и повеселиться там, и в итоге все сюжетные линии сходились воедино. Основной сценарий Morrowind будет устроен примерно так же.

Кен РОЛСТОН: Кроме того, мы хотим сделать извращенный вари-



Майкл Киркбрайд (справа) и Мэтт Карофано (Matt Carofano) по Gnisis'у гуляют, фиги-финики срывают...

История с географией

НА ДВОРЕ ТРЕТЬЯ ЭРА, 427 ГОД (для сравнения: события Daggerfall происходили в 404 году). Скромный курьер имперской службы направлен в город Balmora на острове Vvardenfell, провинция Morrowind. Провинция, как же... Да, формально темные эльфы признают власть императора-человека — но до чего же неохотно...

Во-первых, у них царит родоплеменной строй, и из пяти Великих домов четыре с правительством на ножах. Кланы, естественно, увлечены междоусобной грызней, но нам от этого не легче.

Во-вторых, эти Dunmer суеверны до полной невменяемости. Они, видите ли, всерьез убеждены, что их племенные божки (три штуки) обитают во плоти в храмах и при случае дают первосвященникам ценные указания. Не вопрос, откровение свыше заслуживает большего внимания, чем какие-то там императорские указы.

В-третьих, Morrowind — место не из приятных. Действующий вулкан посередине, безжизненные лавовые поля, пепел с неба... Местные-то приноровились, им даже нравится, а вот легионеры побаиваются. Гарнизоны располагаются в столице и в паре крупных городов — а прочие земли живут своим умом, не согласуясь с генеральной линией.

В Москву, в Москву...

МИР ELDER SCROLLS ТРАДИЦИОННО велик. Так уж повелось, начиная с The Elder Scrolls: Arena. В предыдущих играх серии реализация быстрого перемещения страдала неким аскетизмом — пойди туда, не знаю куда, пары недель как не бывало, и я уже там, за тысячу верст. В Morrowind перемещению по карте на далекие расстояния будет уделено особое внимание. Никакой fast-travel-карты — изволь пойти на вокзал, нанять себе извозчика, заплатить денежку... Дальняя поездка, говорит Тодд Говард, должна быть приключением! А вдруг в дороге нападут разбойники? или стая диких ядовитых пингвинов? А если начнется извержение вулкана? Случайный попутчик может между делом сообщить немаловажные сведения, а то и квест предложит.

Классическая картинка из жизни Daggerfall: герой получил задание в гильдии и трюхает себе на лошадке в магазин за мечом на другой конец города, поминутно заглядывая в карту. В Morrowind некоторые города будут еще больше — замается животинка, а пешком идти и вовсе неохота. Вместо лошадок разработчики из Bethesda предлагают нашему вниманию нечто доселе невиданное — быстрое перемещение в пределах города! В Vivec'е, например, в вашем распоряжении будут гондолы. Такса — пятачок.

ант прохождения — в обход основного сюжета. Мы собираемся включить в игру возможность отказаться от основного квеста, но тем не менее успешно прийти к финалу. Вычислить, как же именно можно выиграть, не проходя основной квест, будет крайне сложно. При честной игре, конечно же — только при помощи расспросов и исследований. Мне любопытно, обнаружит ли кто-нибудь из игроков такой вариант...

.EXE: Если говорить в терминах Daggerfall — вы предоставите возможность оставить Тотем себе?

Кен РОЛСТОН: Или узнать о существовании Тотема без помощи персонажей из основного сценария... По крайней мере теоретически такую возможность мы оставим. Это не так сложно, если мы не будем увлекаться.

Мне было бы любопытно посмотреть, до какой степени игру со свободным выбором можно сделать увлекательнее, чем игру по четкому сценарию. Прописанный сценарий — это круто, но, с моей точки зрения, чересчур деспотично. Мне кажется, когда персонаж попадает в мир, он предпочел бы исследовать мир, а не сценарий, заложенный дизайнером. Мне нравится Torment, это классический случай хорошо проработанного линейного сюжета, но Daggerfall был велик в плане той свободы, которую он давал персонажу с самого начала. Иди куда хочешь, делай что хочешь, продвигайся в гильдиях... Реальной отдачи от всего этого было меньше, чем хотелось, но мы как раз над этим сейчас работаем.

Я согласен, можно играть в любом стиле, даже если игра не отвечает на действия персонажа адекватно. Ты можешь себе представить, что твой персонаж — преуспевающий торговец, и вести себя, как преуспевающий торговец. Но я поставил себе целью создать игру, которая реагировала бы на твои действия, как если бы персонаж был торговцем. Ты можешь изучать гномов, тайну их исчезновения или же историю развития рабства в Morrowind'е... Как бы то ни было, увлечения главного героя важнее, чем основной сценарий. И плевать я хотел на Тотем. Кому он вообще нужен? Мне становится смешно от всей этой ерунды про "спасение мира". Я лучше буду стараться ради себя самого.

Майкл КИРКБРАЙД: Неохота спасать мир. Я, конечно, понимаю, многие любят...

Кен РОЛСТОН: Спасали уже.

.EXE: Система умений (skills) в общем будет подобна таковой в Daggerfall?

Тодд ГОВАРД: Систему персонажей мы немножко подработали, но в основном она взята из Daggerfall. Ее достаточно.



Команда Morrowind. Слева направо: Мэтт Карофано, Энди Нан (Andy Nunn), Крэйг Уолтон (Craig Walton), Кен Ролстон, Тодд Говард. Внизу — Майкл Киркбрайд.



По размеру Vivec будет примерно равен всему острову Stros M'Kai в Redguard. Что немало. Пришлось реализовать систему общественного транспорта.







.EXE: Те же характеристики (stats) и в основном те же умения?

Тодд ГОВАРД: Баланс умений мы подрегулировали. Несколько позже мы расскажем об этом подробнее. На нынешней стадии могу сказать только это: мы брали каждое умение и спрашивали себя: возьмет ли кто-нибудь его в качестве основного? Если ответ был очевидно отрицательным, мы или избавлялись от этого умения, или объединяли его с другими.

.EXE: А система репутаций? Она тоже останется при своих?

Тодд ГОВАРД: Нет. Теперь у нас будет такое понятие, как "расположение" (disposition). Похоже на репутацию, только хранится у каждого NPC — у любого из компьютерных персонажей есть свое мнение по поводу героя. Когда ты задаешь им вопросы, с каждым возможным ответом связано пороговое значение расположения; в зависимости от него NPC может и не ответить. Так что суть игры проста: ты чужак в Morrowind'е, обзаводись друзьями. Выбирай их, выбирай тщательно, постарайся завоевать их дружбу, а потом обращайся к ним за информацией.

Например, тебе хочется узнать про генерала Дария. Ты нашел собеседника, спросил его о генерале, а в ответ получаешь: "Отвали!". Так, он что-то знает, но говорить со мной не хочет. Надо бы сослужить ему какую-нибудь службу или вступить в его гильдию...

.EXE: Гильдии сохранятся?

Тодд ГОВАРД: Конечно. Важнейший элемент игры, важнейший. Даже в большей степени, чем в Daggerfall, намного. Мы выяснили, что практически все играющие в Daggerfall любят вступать в гильдии, организации и т.п., и решили сделать на них акцент. Ты говоришь с NPC, поднимаешь его расположение, и рано или поздно он поделится информацией! Расположить к себе можно несколькими способами — выполнить для него задание, вступить в его гильдию... У нас там целая таблица параметров, влияющих на расположение. Если атаковать NPC, расположение снизится, если предложить денег — повысится (смеется. — **В.А.**). Даже цена надетой на тебя одежды учитывается. На скриншоте можно разглядеть кнопку "Persuasion" — именно, NPC можно уговаривать, подлизываться к ним... Если ему польстить, его расположение к тебе подрастет. Но льстить тоже надо умеючи! Если подлизываться неумело, он, наоборот, рассердится. Все равно что подойти и сказать: "Мужик, какие у тебя крутые часы!" А он подумает: "Экий придурок". Легко ли тебе будет доставаться информация, будет определяться характеристиками персонажа. Возьмем, например, тупого воина — товарищи по Гильдии воинов его уважают, но за ее пределами у него будут проблемы с общением.

Теперь весьма важна характеристика "Personality" — это твой доступ к информации.

.EXE: То есть ключ к прохождению игры — информация?

Майкл КИРКБРАЙД: Возможность прорубиться сквозь игру есть...

Тодд ГОВАРД: Можно будет прорубить себе путь методом грубой силы, но информация все равно важна. Надо же знать, что происходит в мире, что затевают окружающие NPC...

.EXE: Даже у полных тупиц есть шанс?

Тодд ГОВАРД: Даже полные тупицы любят вступать в гильдии.

.EXE: А чего следует ожидать от темных эльфов? Какие они?

Кен РОЛСТОН: Поначалу все в Morrowind'е относятся к тебе враждебно. Они считают тебя врагом, поскольку ты чужак. Начать с того, что Dunmer (самоназвание темных эльфов. — **В.А.**) вообще не слишком радушны. По сравнению со всеми прочими расами они очень серьезны. Высшие эльфы — не менее основательный народ, но они заносчивы; Dunmer скорее напоминают пуритан, у них очень крепкие моральные устои, и вместе с тем они твердо убеждены, что чужак не разделяет их понятий о добре и зле.

Майкл КИРКБРАЙД: Они шуток не понимают!

Кен РОЛСТОН: Да, у них нет шуток, даже иронии нет. Они понимают грустное, но не понимают смешного.



Все-таки страшноватый они народ, эти Dunmer... Но торговец настроен к нам дружелюбно — заголовок окошка зеленый.

Майкл КИРКБРАЙД: В принципе, они знают, что такое шутка...

Кен РОЛСТОН: Они способны оценить структуру шутки с литературной точки зрения, но смеяться не будут.

Майкл КИРКБРАЙД: Есть и другое. Они не лгут. Они или отвечают прямо, или...

Кен РОЛСТОН: Тут все сложнее (смеется. — **В.А.**). Да, в их понятия о чести входит абсолютная правдивость, но ты чужак, и к тебе правила не относятся.

.EXE: В Daggerfall было три основных центра событий — собственно Daggerfall, Sentinel и Wayrest. В Morrowind, наверное, это будут кланы...

Майкл КИРКБРАЙД: В Morrowind также будет три основных центра, кроме того, у каждого из кланов есть своя "столица", и еще фокус — город Vivec, в котором происходят важные события и принимаются решения.

.EXE: А вы не боитесь, что герой будет все время слоняться по Vivec'у?

Майкл КИРКБРАЙД: Нет. Начиная с некоторого момента, в определенных районах Vivec'а лучше не появляться (смеется. — **В.А.**)!

.EXE: На что будет похожа система диалогов? Собираетесь ли вы реализовать текстовый ввод?

Кен РОЛСТОН: Нет. В наши планы не входит, чтобы игрок экспериментировал со всеми словами, которые он знает. Диалог будет организован в виде списка тем, на которые собеседнику есть что сказать, так что возможности импровизировать или выдумывать мы не даем.

.EXE: Собираетесь ли вы реализовать журнал, как в Redguard?

Майкл КИРКБРАЙД: Намного лучше, чем в Redguard! Скорее как файл справки в Windows.

Кен РОЛСТОН: Это один из наших приоритетов. Daggerfall содержал в себе море текстовой информации, и Morrowind будет таким же. Чепуха, которую болтает Майкл, звучит забавно, но если к знаниям нет эффективного доступа, это невесело. Мы хотим сделать гипертекстовую систему, со связями по ключевым словам.

Майкл КИРКБРАЙД: Журнал будет не только отражать твои поступки. К концу игры он превратится в своего рода энциклопедию по исследованной части мира. Можно будет вспомнить, где ты был, что и от кого слышал...

.EXE: С возможностью поиска?

Майкл КИРКБРАЙД: Да, по ключевым словам...

Звучит амбициозно, не правда ли? Bethesda выпускает ролевые игры слишком редко, чтобы тратить силы на халтуру. Через 18 месяцев, если верить официальным заверениям, ОНО и состоится. Пора копить на апгрейд. Неужели дождались?

Да! Спасибо вам большое, Тодд, Майкл и Кен!

Опять дестрой

Все лучшее — этим

Разрешите вас огорчить. Скриншоты нового проекта британских пироманов и огнепоклонников Rage больше не вызывают у жертвы (четкого) ступора, омертвения членов и неконтролируемого слюноотделения. Звучит дико, но взгляните сами. В HW гораздо более приятственные инверсионные следы и модели кораблей; в (просто)народном Q3A намного бодрее выглядят световые эффекты; да и перспектива в Incoming Forces, как бы это сказать, грязновата, и взрывов что-то не видно (а ведь раньше визуальное искусство от Rage в основном состояло из мини-Хиросим на три четверти экрана). Возможно, бивисам (*учуйн.* казуалам) немного взгрустнется от всего этого, но уверяю вас — перемены только к лучшему. Наконец-то за 32-битным фыяк-и-тугудым можно будет разглядеть игру. Пора взрослеть.

Methods of mayhem

Всем давно известно, что лучше всего у Rage получаются движки — за соответствующий от Expendable компания получила высшую награду: УЧУйный “Золотой ББ” за 1999 год. После такого обычно не жалко и на пенсию уходить, но воодушевленная компания вместо этого с утроенной силой взялась за доведение до ума Blitter Generation II — движка Incoming Forces (IF) и Hostile Waters. Помимо обычных избыточных спецэффектов, кстати, зачем-то анонсирована максимально приближенная к реальности физика — а все остальные “фичи” вы легко можете додумать сами, вспомнив ряд модных слов типа “anti-aliasing”, “bump mapping” и еще несколько “-ing’ов” из тех, что обычно пишут на коробках с дорогими видеокартами.



Так вот, за ударной разработкой движков на игры времени почти не остается. На сайте Rage последние новости датированы январем сего года, да и те повествуют о прикупленных недавно акциях какой-то вещательной компании, а также недавнем выходе в свет симулятора футбола от Rage для Dreamcast (без спецэффектов!). Насчет сроков тоже никакой определенности: достаточно сказать, что годичной давности Expendable значится там как “coming soon”, а IF не упоминается ни единым словом. Богема, черт возьми.

Кстати, возможно, некоторые дорогие читатели с недоумением смотрят на авторскую подпись к материалу. Да-да, я просто вижу выражение их глаз и суровое напряжение извилин под милицейс-

Incoming Forces

ЖАНР	Action/strategy
РАЗРАБОТЧИК	Rage Software
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.rage.co.uk
ОСОБЕННОСТИ	Продолжение Incoming обещает подвергнуться серьезной ревизии: тактическая составляющая, наука и ресурсы должны стать острой приправой к обычному для игр от Rage визуальному буйству.
СУТЬ	Вроде-как-сюжетная-линия, где мы будем поочередно играть за четырех персонажей. Помимо тотального дестроя “умри, все живое” нам предстоит выполнять разведывательные задания, совершать диверсионные акции... А вот не испортят ли чистый адреналин made by Rage всякие чужеродные элементы, мы увидим.
ДАТА ВЫХОДА	Не объявлена

Над качеством изображения воды Rage явно стоит задуматься. В Unreal одна тыщща девятьсот девяносто восьмого года выпуска было гораздо лучше.

EXE JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Андрей **ОМ**







кой фуражкой с гербом города Киева: "А пачиму Ом пишит ни пра стратегию?". А дело вот в чем: Rage полна решимости сдобрить оголтелый action, каковым был оригинальный Incoming, изрядной стратегической составляющей. И еще часом симфонической музыки в роли саундтрека.

Отныне мы сможем задавать врагам джазу инсайд десяти разнообразных агрегатов, в числе которых самобеглые танки, истребители, шагающие гигантские роботы (бааальшой привет от MechWarrior, Battlezone и иже) и секретные достижения алиенской НТР. Суть в том, что новая техника и свежее оружие не будут сваливаться нам на голову из недр секретного R&D-департамента. И что, это теперь и называют в Европе стратегическим элементом? Или, возможно, корректный масштаб пехоты, который гордо прописан в перечне местных features? Да нет, скорее всего, имеются в виду секретные миссии! По большому блату, только вам: целью одной из них будет зачистка инопланетной базы HOPE от инопланетных же захватчиков. Бывает и такое, друг Горацио. Называется "разоружение террористических бандформирований" и "восстановление конституционного правопорядка".

Full resource and unit management

Дорогие друзья! Если кто-то ВДРУГ знает, что может означать эта строчка в пресс-релизе IF, дайте мне знать. Какие, пардон, ресурсы могут быть в сиквеле Incoming? Но дальше будет еще интереснее: обещана глобальная (!) тактическая (!!) карта (!!!), посредством которой можно будет наставлять на путь истинный подчиненные группы войск. Прошу заметить, не покидая салуна очередного смертоубийственного агрегата. Как все это будет выглядеть — решительно неясно. Замечу, что Rage придется разрабатывать отдельный тактический интерфейс, а это вам не взрывы рисовать в true color. Вообще, у меня есть ощущение, что местная стратегическая часть выглядит как-то натужно.



То ли дело action. О, здесь Rage оттянулась на славу. Во-первых, намечены два основных режима игры — Campaign и Arcade. В первом случае мы имеем 21 сюжетную миссию, разделенную на четыре этапа на четырех, соответственно, планетах: Fantasy, Life, Fortress и Core. Как вы сами понимаете, дизайнеры Rage поглумятся над ними вволю. Это не все — на каждой планете мы будем выступать в разных ипостасях: офицер разведки, тайный агент, морпех и пилот-истребитель.





▲ **Ну что, вам тоже кажется, что они незаметно перестали быть всеобщим лидером в графических буйствах?**

◄ **Нет, решительно, с такими инверсионными следами приличные игры в свет не выходят. Будем пинать. Точно говорю!**

Именно в такой последовательности. Это, как вы понимаете, означает сюжетные коллизии и каждый раз новую тактику — о, это мистическое слово!

Arcade mode и того занятнее: никакой, ну ее, тактики-стратегии и прочих мелкобуржуазных эстетско-педерастических штучек, никаких офицеров разведки. Чистое и непорочное разрушение без ограничения времени (мне кажется, ради этого-то IF и делается), зато под симфоническую музыку. Кстати, будут доступны разнообразные вкусные бонусы в зависимости от наших успехов и продолжительности игры в Campaign.

Дальше можно не читать

Воля ваша, но у меня есть впечатление, что Rage пытается усидеть на двух стульях. Тактическим играм обычно не очень к лицу бессмысленные графические навороты из тех, что любит выделывать моя драгоценная видеокарта, а экшенам с сильным аркадным акцентом совсем не полагаются менеджмент ресурсов, отдача приказов тактическим группам и прочее взаимодействие на уровне взводов, — наверняка, IF будет прихрамывать на все конечности. Предыдущие опыты подобной селекции (BZ! Мы ведь так тебя любили!..) имели весьма скорбный финал. Оснований полагать, что что-то изменится — никаких.

Но. Мы ведь пока не видели изделий Rage в жанре action/strategy. Чистые жанры (точнее, пока один из них) удаются ей прекрасно — моя кошка до сих пор скоропостижно покидает комнату, когда я играю в Expendable. Цветомузыка, эсхатологические взрывы и рев сабвуфера надолго отнимают у несчастного животного вкус к жизни.

Так что, пожалуй, мы подождем IF.

...Но уже на танке

Андрей “Хорнет”
ЛАМТЮГОВ

Другая сторона Gunship!

Как всем уже известно, Gunship! — это не просто хороший вертолетный симулятор. Это еще и половина грядущей сладкой парочки, другой составной частью которой будет танковый сим под названием Tank Platoon!. Раньше это дело именовалось M1 Tank Platoon III, но вскоре разработчикам стало ясно: одним M1 дело не ограничится, и название пришлось поменять.

Надо сказать, что по сравнению с Gunship!, который раскручивался очень активно, Tank Platoon! пока что остается вещью относительно загадочной. Разработчики, конечно, кое-что говорят, но как бы сквозь зубы. Но не так давно мы получили... как бы это назвать... хорошо, пусть это будет демо-версией. Неинтерактивной. Точнее, интерактивной, но... несколько в другом направлении. И вообще, это была не демо-версия, а вполне законченный продукт.



Чистый Gunship!, правда? Даже “линейка” наверху.

Речь, разумеется, идет об игре Gunship!, рассматривая которую следует думать в таком направлении: все то же самое, но уже на танке. Подобный подход дает куда больше информации, чем все интервью и пресс-релизы. По крайней мере с графикой и звуком стало если не все, то почти все ясно.

Чей это platoon

Главных героев у нас будет аж четыре. Во-первых, это, конечно, M1A2, без него никак. Во-вторых (дебют!), активное участие принимает “Леопард-2А5”. Некоторые считают (и не без оснований), что “Леопард-2” — это лучший танк НАТО. В-третьих, нам дадут порулить английской машиной “Челленджер-2”. Уже упомянутые некоторые уверяют, что это худший танк НАТО. По крайней мере на танковых олимпиадах (а такие в НАТО проводятся ежегодно) команда “Челленджера” стабильно оставалась на последнем месте.

И, наконец, последним из главных героев является “Черный орел”. Здесь он проходит под именем Т-80УМ2; ранее я был знаком только с тем его обозначением, которое звучало как “Объект 640”. Живьем “Черного орла” мало кто видел — во время публичных демонстраций его пушка и башня зачехляются, так что даже неизвестно, какой у этой пушки калибр — 125, 140 или все 152 мм.

Каждому танку положена своя кампания. Заметим, что, как и в Gunship!, кампании разные, но все они проходят в рамках одного конфликта, разворачивающегося в Европе.

Кроме того, сам термин platoon (взвод то есть) не совсем точен. Как говорят разработчики, здесь вам могут вверить что-нибудь численностью до роты.

Прелюдия к спекуляциям

Искусственный интеллект. По сравнению с M1 Tank Platoon II будет существенно усовершенствован. В первую очередь это коснется правильного выбора цели и боеприпаса. Надо сказать, что M1TPII от подобных неумений действительно страдал.

Дальше. Тактика. Выбор огневой позиции. Тут начинаются нюансы. В том, что касается наших танков, у MicroProse подход интересный. С одной стороны, там полагают, что дальность эффективной работы пушки Т-80, Т-90 и прочих машин меньше, чем у “Абрамса”. Отсюда и тактика: устроиться в каком-нибудь овражке. “Абрамс” в этот овражек слезет, вот тут-то мы его с малой дистанции и...

Tank Platoon!	
Жанр	**Танковый симулятор**
Разработчик	MicroProse
Веб-сайт разработчика	www.microprose.com
Издатель	Hasbro
Веб-сайт издателя	www.hasbrointeractive.com
Особенности	Gunship! был очень хорош, но если сделать все точно так же, но на танке, то может получиться еще лучше. Даже если не пытаться объединить два этих симулятора в одно целое.
Суть	Тот же Gunship!, но с другого ракурса. Еще один шаг к созданию полноценного виртуального поля боя.
Дата выхода	Сентябрь 2000 г.







Следовательно, у янки все наоборот: нужно искать такие места, с которых окрестности просматриваются на много километров, — дабы можно было использовать свое преимущество.

Но не все так просто. Вот еще одна сугубо майкропрозовская тонкость: M1TPII был единственным танковым симулятором, в котором наши танки (если только речь не шла об экспортных образцах) могли стрелять ракетами с пятикилометровой дистанции. Это куда лучше возможностей пушки "Абрамса". Значит, тактика опять меняется.

Короче, все это очень непросто. И то, как разработчики будут выкручиваться из такой ситуации, интригует. Можно надеяться, что не оплошают. Дать маху в такой области — это на них непохоже.

Шеф, а я вас вижу!

Еще одно нововведение — реалистичный обзор из танка. Говорят, что у каждого члена экипажа свое поле зрения, все смотрят по сторонам и проч. Но не это самое интересное. Насколько корректно танки будут обнаруживать цели? Особенно пехоту?

Тут дело вот в чем. Многие задавали вопрос: а для чего пехота нужна вообще? Пехотинец — существо слабенькое и нежное, пальнул разок осколочным, и пожалуйста: все отделение полегло; а бегать он не умеет, его надо на БМП возить... много чего говорилось, короче. На это MicroProse слабо вякала, что вот, мол, подумайте о могучих противотанковых возможностях пехоты — и подобная аргументация совершенно не звучала.

И не могла она звучать. Поскольку главное преимущество человечка перед танком заключается в том, что, во-первых, человечек видит обстановку и замечает новые цели раз в сто лучше, чем танк, а во-вторых, становится невидимым уже на расстоянии в пять метров — при желании, конечно. И при этом может поджечь танк или сбить вертолет с трех километров, благо современное пехотное оружие такие трюки вполне позволяет. Так вот, реалистичной видимости в M1TPII не было в принципе. Там можно было таракана заметить с пяти километров. Наверное. Именно поэтому пехота совершенно не котировалась.

Вроде бы мелочь. Но если ее ввести в дело, то геймплей изменится кардинально. И кое-какие предпосылки к этому есть. Например, в Gunship! дальность обнаружения цели варьировалась в зависимости от того, какие средства для этого использовались. Может быть, здесь введут какое-нибудь ограничение, связанное с габаритами этой самой цели?



А это настоящий Gunship!. Для сравнения...

Баланс и прочее

О кампании тоже можно составить представление. Наверное. Ее "линейность" куда выше, чем в M1TPII. В принципе, это даже хорошо, поскольку слишком динамический способ построения кампании приводил к известному эффекту "танковый взвод выигрывает войну".

Хорошо, а как на все это повлияют "живые" вертолеты? Не нарушится ли баланс игры и не окажутся ли танкисты не у дел благодаря тому, что один такой вертолетик за очень непродолжительное время может искрошить кучу танков?

Вряд ли. Вновь вспомним Gunship! и прикинем, какова там живучесть вертолета над полем боя. Невысокая, прямо скажем. Либо нужно действовать "правильно", что резко сокращает эффективность, либо тут же умереть. И не надо забывать, что искусственный интеллект (в отличие от всех остальных симуляторов) отлично умеет стрелять по вертолетам из танковых пушек. А если еще прибавить к этому возможность сбивать ракеты (это, конечно, не для всех)... Так что вряд ли наши железные друзья окажутся на свалке истории.



Все еще "Абрамс". Но это ненадолго.

Waiting for the miracle

И, так сказать, заключительный аккорд. Если взять вертолетный симулятор и переделать его по принципу "все то же самое, но только на танке", то танковый сим получится лучше вертолетного. Просто потому, что танк проще моделировать. Тут никто не станет возмущаться по поводу неточностей в летной модели и отсутствия всевозможных взлетов и посадок. А один из важнейших элементов реалистичности — защищенность современного танка — это вопрос, во-первых, секретный, а во-вторых, никогда не выяснявшийся экспериментально.

Конечно, такие способы повышения реализма... как бы это сказать... несколько условны. Но есть и еще кое-что. Атмосфера. По этой части Gunship! был очень хорош. Но в силу тех вещей, о которых говорилось выше, Tank Platoon! может получиться (и, скорее всего, получится) еще лучше.

Поэтому его и следует ждать.

Бегущий по лезвию меча

Михаил **СУДАКОВ**

Ожидающие — дождутся

Заметил я одну странную особенность. Те игры, которые ждешь и о которых в точности знаешь, что они из себя будут представлять, выходят почти всегда в срок. А вот те, что ждешь С ЗАМИРАНИЕМ СЕРДЦА ("А вдруг — не получится?"), — откладываются по сто раз и выходят черт знает когда. Blade — из них.

Почему я продолжаю ждать эту игру, которая была анонсирована чуть ли не в 96-м году (!) и тогда являла собой, конечно же, нечто совсем новое и необычное, а ныне новизной совершенно не блещет? Ну, дык... Куча оружия, ближний бой, все дела. Почти файтинг, даром что от третьего лица (кстати, создатели предусмотрели все и ввели в игру еще два режима камеры — от лица первого и, наверное, пресловутый "из-за спины").

Но если совсем честно, положа руку на пламенный мотор, то жду я Blade из-за пустяка, глупости, сущей безделицы: просто скриншоты четырех- и трехлетней давности сильно разнятся с картинками, выложенными на всеобщее обозрение в конце 99-го. Очень сильно. Сей ничтожный и как бы предельно очевидный факт тем не менее укрепляет веру в то, что разработчики не стоят на месте, а постоянно совершенствуют как движок, так и саму игру. Ну и раз уж заговорили о многострадальном engine, самое время раскрыть карты.

Blade

Жанр	**Шутер от третьего лица с элементами РПГ**
Разработчик	Rebel Act Studios
Веб-сайт разработчика	www.rebelact.com
Издатель	Не объявлен
Особенности	Уникальный движок, рассчитывающий реальные тени в реальном же времени. Симпатично прорисованные монстры и миляга главный герой. Куча спецэффектов типа отражений, прозрачных поверхностей, Volumetric Fog и т.п. Богатый выбор разнохарактерного оружия. Кажется, "умные" монстры. Изящные уровни с отличной архитектурой. Оччень многообещающая игра.
Суть	Средневековый экшен от третьего лица с прожилками РПГ. Много драк, мало акробатики.
Веб-сайт игры	www.rebelact.com/blade_ing.html
Дата выхода	3-й квартал 2000 г.



Хмурый он какой-то, этот Гном. Топор, наверное, потерял.

Игра света

Студия Rebel Act настолько гордится своим движком, что без упоминания о его невозможной крутости не обходится ни одно описание игры, пусть даже речь идет о совершенно посторонних вещах. Вот, например, кусочек текста про оружие: "Игра сделана на самом мощном и универсальном движке в игровой индустрии. Все виды оружия реагируют по-разному на разных врагов..." Смешно до истерики, но ведь нашим бахвалам и впрямь есть чем гордиться.

Взгляните на скриншоты — правда же, в глаза бросается отлично сделанное освещение? Так и есть. По отзывам очевидцев, осчастливленных бета-версией игры, в движении Blade выглядит более чем потрясающе. Движок умеет не только правильно рассчитывать и накладывать на окружение падающую от игрока и других объектов тень, но и не признает заранее просчитанных источников света. Любая паршивенькая свечка, сдвинутая с места, вызывает пересчет всех теней в видимой игроком области. А если этих свечей две? А если где-то рядом воткнут в стену факел? А здоровяк Варвар выделывает жуткие кренделя своим мечом, кружась по комнате и снося все на своем пути? Каково бедному движку, вы подумали? И тем не менее — по утверждениям Rebel Act Studios, все это вполне реально уже сейчас, ну а когда игра увидит свет — весь мир просто вздрогнет.

Что еще... Blade поддерживает (веду пальцем по списку с официального сайта): цветное освещение за один проход, уникальную портальную технологию, Dinamic Volumetric Lighting, зеркальные и отражающие поверхности... Стоп! Volumetric Lighting?! Читатели! Быстренько открыли 4-й УЧУ-номер на стр. 111 и перечитали ту часть великого эпоса "Заметки кудесника шотгана...", где говорится об освещении. Способ, идущий в списке features движка под номером "4", должен, по идее, отнимать у процессора огромную долю ресурсов, на частоту кадров влияя более чем отрицательно. Врут, не-

News006.p65 36 06.05.2000, 16:39









▲ **Вот навалились! Неужели возьмут в коробочку?..**

▼ **Обратите внимание на воду. Обратите внимание на Варвара. Ему тоже нравится.**



бось, испаноязычное племя, и не краснеют.

После таких заявлений "отражения" и прочие Distorsion-карты (с помощью которых так удобно моделировать волны и иные красивости) кажутся очередной дезой. Но ровно до того момента, пока взгляд не падает на соответствующий скриншот: задумчивый Варвар стоит на берегу озера, в котором отражаются скалы и мертвое дерево. При этом на воде видна рябь, а отражения выглядят вполне реально, хотя и чересчур четко. Отношение к словам разработчиков меняется на прямо противоположное, и их новые песни, теперь уже об объемном тумане, воспринимаются вполне миролюбиво. Подумаешь — объемный... Они и не такое могут.

Стандартный набор

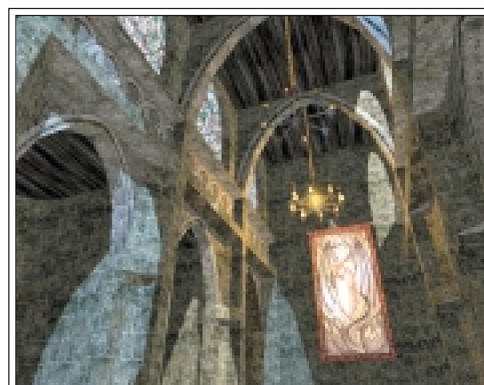
Совсем как четыре года назад, нам предлагается выбрать кого-нибудь из четырех героев. К вашим услугам Рыцарь, Варвар, Амазонка, Гном. Помимо роста, веса и расово-половых признаков персонажи буду отличаться пристрастиями к оружию и броне.

Варвар предпочитает огромные двуручные мечи и не носит ничего, кроме кожаных штанов и какой-то перевязи. Гном обожает всевозможные боевые топоры (кто бы сомневался) и сможет надеть на себя все, что попадется под руку. Амазонка отлично стреляет из лука, предпочитая экипироваться по последней моде — доспехи носим, но только самые легкие, чтобы стрелы отскакивали. И, наконец, Рыцарь: этот может облачиться ПОЧТИ во все, а врагов сводит в могилу зубодробительной комбинацией "Щит и Меч". Чем "прокачанней" становится ваш герой, тем больше урона он сможет нанести своим врагам — дань ролевой моде, не иначе.

Оружие будет по большей части индивидуальным для каждого персонажа, но и общих, универсальных, видов в игре предостаточно: посохи, мечи, топоры, луки... Всему найдется применение, причем не обязательно классическое — некоторые "игрушки" будут обладать какими-то магическими эффектами вроде метания файерболов или убиения нежити. Кстати, каждый взмах меча/посоха/дубинки сопровождается красивым цветным "почти-motion-blur"-эффектом. Про магию, пожалуй, умолчу. У них же самый крутой движок на свете!

Еще одна околооружейная вещь, мимо которой не пройдешь: возможность бросать во врагов абсолютно все, начиная кинжалми и заканчивая палицами. При этом учитываются силы гравитации, действующие на брошенное тело, так что прицел стоит взять повыше. И не забыть потом подбежать к мертвому монстру, чтобы вытащить из груди застрявший там меч. Зачем же добру пропадать?

Монстров в Blade насчитывается целых 35 типоразмеров — хорошо смоделированных и, как говорят, не обделенных интеллектом. Твари будут нападать как поодиночке, так и всей толпой — кто сзади, кто спереди, а кто и с люстры на голову свалится. Потасовка обещает быть не таким уж и простым занятием: ребята и меч в руках держать умеют, и экипируются неплохо (кстати, отличный способ пополнить свою коллекцию кольчуг). Порубили плохиша на кусочки (натурально, игрушка будет жестокая, с отсечением конечностей и обилием КРОВИЩИ), забрали то, что теперь ваше по праву, и в новый бой.



Прощаемся

Собственно, осталось рассказать только об уровнях, коих будет примерно 18: храмы, подземелья, монастыри, шахты, города и прочее. Чтобы пройти уровень, надо выполнить какое-то задание — Primary Objective, тысызыть. Есть, конечно, и Secondary Objective, на которые можно плюнуть и... лишиться чего-нибудь вкусного и полезного.

Авторы же о своем levelmaking-творчестве отзываются проще: "Мы создали такие уровни, по которым игрок может бродить часами, просто наслаждаясь изысканной архитектурой и бесподобной игрой света". Решили умыть Hexen 2? А ведь может и получиться — на что прозрачно намекают некоторые скрины. На тех же скринах, кстати, видится некоторое количество посторонних предметов — бочек с порохом, питьевых кубков и другой утвари. Так вот, авторы обещают сделать все это не только интерактивным, но и "настоящим" — то есть вазы будут разбиваться, бочки — рассыпаться или взрываться, а железные чаши — звенеть.

Ну и, само собой, поддержка мультиплейера, уровни для которого будут нарисованы отдельно. Хотя режимы пока не называются.

Словом, Blade вполне может оказаться конфеткой, на что лично я искренне надеюсь. Вот только издателя бы ему познаменитей, да побогаче. Билла Г. какого-нибудь. Не хочется, чтобы такие замечательные тени пропадали...

P.S. А сюжет ничего так, интересный... Но давайте-ка прибережем его для настоящего прощания, то есть для "Последнего взгляда", OK?

News006.p65 37 06.05.2000, 16:39

Цвет мирной жизни

На том свете зачтется

Позволю себе банальность: прошлогоднее вертолетное затишье оказалось затишьем перед бурей. Три вертолетных симулятора в один месяц (май-00, вспоминаете?) — такого еще на было. К тому же, похоже, уставшие от "Апача" разработчики бросились осваивать сопредельные области, а именно Ми-28Н и Ка-52.

Но самый радикальный подход явила фирма Interactive Vision. Судите сами.

Игра называется Search And Rescue 2 (продолжение, а чего — не упомнишь), и главным героем в ней является абсолютно безоружный и небронированный вертолет "Дофин", который к тому же выкрашен в ярко-красный цвет, дико режущий глаза после привычного серо-зеленого камуфляжа. Такие машины стоят на вооружении Береговой охраны США. И задачи у них соответствующие. Собственно, они полностью перечислены в названии игры — найти и спасти.

В общем, красный цвет указывает на принадлежность к мирной жизни.



Миссии над сушей здесь тоже есть.

Интересные дела

До того фирма Interactive Vision на вертолетном поприще ничем особенным себя не зарекомендовала. Не Jane's и не MicroProse, прямо скажем. Был у них, конечно, первый SAR, но как-то никто о нем особенно и не вспоминает.

Тем неожиданнее воспринимается список возможностей, относящихся непосредственно к летной модели. Полный джентльменский набор специфически вертолетных аэродинамических эффектов. Почти такой же, как, к примеру, у Comanche Hokum. Есть режим авторотации. Двигатели могут перегреться или просто заглохнуть. Изменение массы топлива учитывается. Жесткая посадка ломает шасси. Это самое шасси убирается — и такая операция влияет на летную модель в целом. Все, что нужно. По крайней мере таковы обещания.

Мало того, добавлены и такие нетрадиционные вещи, как моделирование воздушных потоков в зависимости от рельефа местности: можно попасть в зону турбулентности, вызванную некстати подвернувшим-

Вода вспенивается от вихря. Сойдет, пожалуй.



Search And Rescue 2

Жанр	Сугубо мирный вертолетный симулятор
Разработчик/издатель	Interactive Vision
Веб-сайт разработчика	www.iavision.com
Веб-сайт игры	www.iavision.com/sar2
Особенности	Исключительно редкая вещь — симулятор мирного вертолета. Это интересно само по себе, а сверх того нам предлагают продвинутую летную модель и разнообразие миссий. Что, на мой взгляд, должно компенсировать довольно "угловатую" графику.
Суть	Вертолет. Никакого оружия. Тотальный гуманизм.
Дата выхода	2-й квартал 2000 г.

Андрей "Хорнет" **ЛАМТЮГОВ**









Трос выпущен. Работа началась.

ся зданием или холмом.

Короче, после ознакомления с вышеупомянутым списком, сразу начинаешь воспринимать это дело гораздо серьезней. Кстати, имеется и аркадный режим (чем именно он отличается от симуляторного, пока не уточняется).

Ему проломили череп

Впрочем, турбулентность как таковая — это еще полбеды. Самое неприятное, что в нее наверняка попадешь именно тогда, когда лететь надо очень аккуратно. Или, скорее всего, в тот момент, когда вообще нужно висеть в воздухе. Напоминаю, что мы имеем дело со спасательным вертолетом. Практически все задания сводятся к тому, чтобы принять кого-то на борт, а потом сгрузить его в другом месте. Впрочем, возможна и обратная последовательность: в списке заданий есть и обслуживание автоматических маяков, расположенных в труднодоступных местах. Вы доставляете человечка на маяк, чтобы он все осмотрел, а потом возвращаетесь и снимаете его. Другое "спокойное" задание заключается в доставке людей на морские буровые — оказывается, Береговая охрана занимается и этим.

Но чаще всего конечным пунктом вашего назначения будет госпиталь. В SAR2 с человеком может случиться что угодно и где угодно. Начиная с сердечных приступов и переломов конечностей и заканчивая острой кессонной болезнью и ожогами от медуз. Авторы скромно гордятся тем, что в игру включены около тридцати таких вот человеческих неполадок. Вряд ли они будут както влиять на работу летчика в каждом конкретном случае, но все равно приятно, что нам не придется все время возить одного и того же неудачника, которому при одних и тех же обстоятельствах перманентно проламывают череп.

О пользе веревок

Понятно, что по большей части миссии будут происходить в плохую погоду. Когда на море поднимается шторм, всякие там яхты начинают тонуть гораздо охотнее. Есть в их поведении такая закономерность. Отсюда и следствие.

Так вот, ночью, в скверную погоду, зависаем над соответствующим местом и опускаем спасательную корзину. Кстати сказать, этим также придется заниматься вам лично. Можете поставить вертолет на автопилот, благо он в SAR2 довольно продвинутый и вполне может удерживать машину в режиме висения, а можете рулить, глядя вниз — туда, куда опускается вышеупомянутая корзина. Для этого предусмотрен специальный вид, на который выводится "репитер" — небольшая панелька с шестью основными приборами.

Говорят, что модель поведения особо ценного груза, мотающегося на длинном тросе, также весьма реалистична. Верим на слово.

Но вот дело сделано, пострадавший на борту, и надо его куда-то доставить. Здесь возможны варианты.

Районы, в том числе опасные

Разработчики отказались от изображения большого куска ландшафта, над которым должен летать ваш красный вертолет, выбрав другой вариант: они отрисовали лишь несколько районов; когда машина подлетает к границе такого района, то происходит то, что называется zap, warp и прочими короткими словами: вы мгновенно переноситесь в другую точку. Скажем, с базы на место катастрофы.

Сейчас мало кто так делает и, на первый взгляд, это не очень хорошо. С другой стороны, можно вспомнить классику жанра симуляторов — Silent Hunter. Хлоп — и лодка на позиции, хлоп — и на базе. И все замечательно.



Маяки — часть нашей работы.

Кстати, о базах. В SAR2 будет одна главная и две вспомогательные базы. Но это на суше. А еще возможен вариант с посадкой на корабль Береговой охраны.

Честно говоря, вот это и заинтересовало меня больше всего. Разные мне попадались аппаратики и много чего приходилось с ними проделывать, но вот сажать довольно крупный вертолет на крохотную кормовую площадку ночью в мерзкую погоду, когда ветер дует со всех сторон сразу, а упомянутая площадочка так и шатается, — это что-то новенькое. И других симуляторов, где предусмотрена подобная процедура, сейчас нет и не предвидится.

В силу своей оригинальности

Все, чем мы располагаем на данный момент, — это энное количество скриншотов и заверения разработчиков. Но кое-какие выводы можно сделать уже сейчас. Скажем прямо: графика здесь далеко не cutting edge. Достаточно посмотреть на рельеф местности и вспомнить, что стандартная отговорка насчет невозможности моделирования огромных пространств здесь не проходит (повторюсь, в SAR2 существует лишь несколько небольших районов, между которыми осуществляются прыжки). Пугают и фигуры людей. Впрочем, тут уж постарался Comanche Hokum: не было б его — глядишь, мы и не заметили бы. Ну и сам вертолет несколько угловат, что по нынешним временам...

Но, странное дело, лично я все равно жду SAR2 с интересом. Очень уж оригинальный жанр. Когда еще такое будет. Долбить же танки "Хеллфайрами" и даже "Вихрями" уже немного надоело. А вот цвет мирной жизни (который на поверку оказался красным) притягивает. Как выяснилось.

Так что есть вариант — податься на старости лет в спасательные вертолетчики. Глядишь, на том свете и зачтется.

Разумеется, окончательное решение по этому поводу будет принято не раньше, чем произойдет осмотр релиза.

Господин **ПЭЖЭ**



ПОЧЕМУ ШОТГАН?

Честный ответ на вопрос всей жизни

“Почему шотган?” Да, именно этот вопрос иногда задают мне соседи в трамвае. Я обычно отвечаю “надо”, и они уважительно умолкают. Но на следующую ночь после такого диалога ко мне обязательно приходит сон, один и тот же, пугающий своим правдоподобием и приносящий жестокую головную боль поутру. Мой психоаналитик говорит, что это подавленные воспоминания детства и единственный способ лечения — поведать о них миру. В такие минуты я всегда с сочувствием размышляю о судьбе остальных представителей рода человеческого, не работающих в самом культовом журнале всех времен, народов и личностей, и лишенных такой возможности.

Кстати, постоянное оттягивание с помощью посторонних фраз и цветистых оборотов вожделенного момента освобождения от мерзких тайн моего детства, покрытого дымкой склероза и вонючим туманом маразма, истекающим миазмами подавленных желаний, — тоже один из признаков психического заболевания: организм активно сопротивляется тому, что воспринимает как угрозу сложившемуся порядку вещей, пусть болезненному, зато стабильному...



Впрочем, сильная воля, каковой всегда славилось мое семейство, должна превозмочь любую психическую травму и показать трепещущим серым клеточкам в коре головного мозга, кто здесь главный. Итак, вот честный и прямой ответ на вопрос всей жизни: “Почему шотган?”.

Детство золотое

Сон всегда начинается с ясного золотого утра, насквозь пробивающего раскаленным добела солнечным лучом воздух моей спальни в бревенчатом доме деда. По потолку, доски которого от времени стали янтарного цвета, медленно ползет муха, в ее зеленом, отливающем металлом, брюшке отражается весь мой маленький мир, такой знакомый и спокойный. Но я знаю, что сегодня все изменится — именно сегодня я впервые пойду на настоящую охоту и убью своего первого зверя.

Дверь с отчетливым стуком распахивается, и в комнату входит дед, огромный, бородатый, сладко пахнущий медом и сеном. У него за плечом шотган — большой, с резным прикладом, вороненым стволом и оптическим прицелом (я уже не маленький, я даже знаю, что у шотгана есть курок, а заряжают его патронами).

Мы одеваемся для дальней дороги, я пытаюсь позавтракать (впрочем, какой тут завтрак — лес ждет!) — и вот он, вожделенный момент. Мы в чаще, тихо сидим в шалаше, у меня в руках (точнее, на подставке, он слишком тяжелый) дедов шотган, а из леса медленно, сторожко, выходит олень, чутко поводящий ноздрями. Вот он, момент истины. Я, как учил дед, задерживаю дыхание, совмещаю перекрестие прицела с правым глазом оленя, выпуклым, черным, удивленно смотрящим в мою сторону, а потом пла-авно тяну на себя холодную металлическую скобку курка.

Все происходит очень быстро, примитивно и скучно. Пиф-пай-ой-ой-ой, умирает зайчик мой.

Меня отбрасывает назад и пребольно бьет о какую-то жесткую деревяшку, но перед этим я еще успеваю увидеть в оку-



ляре, как вместо любопытного глаза в голове рогатого великана появляется аккуратная, похожая на норку какого-то загадочного зверя дырочка, и оттуда брызжет маленький, тоже очень аккуратный, как будто нарисованный, красный фонтанчик.

В этом месте я обычно просыпаюсь и иду за полотенцем, чтобы вытереть холодный пот. Кажется, обычный сон, ничего ужасного, но с тех пор я совершенно иначе отношусь к шотганам и оленям... В свое время я провел трое суток без сознания, а когда очнулся со здоровенной шишкой на макушке — немедленно попросил деда не обращать внимания на этот маленький инцидент и взять меня на следующую же охоту. Там я покрепче уперся ногами, и отдача уже ничем мне не повредила, так что через несколько часов я гордо позировал перед соседом-фотографом, поставив ногу в изящном хромовом сапожке на другой, уцелевший после моего выстрела любопытный олений глаз (да, я всегда бил, бью и буду бить оленей в правый глаз, несмотря на возраст и дрожь в руках и/или в ревматических коленях).

Нас много

Похоже, воспоминания детства сильны не только у меня, но и у среднего американца. Иначе почему бы "Охота на оленей" штурмом взяла прилавки всех супермаркетов?.. Все жадность, жадность поганая. Знаете, сколько стоит один сеанс у психоаналитика? И не знайте — вы столько за всю жизнь не заработаете. А эффект практически тот же самый: заново переживаешь события детства, вспоминаешь фонтанчики КРОВИЩИ и осознаешь, что это было шарман, бьютифуль, манефик, хе-х-х-хе...

Самое забавное, что терапевтический эффект универсален, не зависит от возраста, образования, семейного положения и среднегодового дохода. Возможно, вы еще не поняли, в чем причина? Так я скажу открытым текстом, крупно и простыми словами: ОЛЕНИ НЕ СТРЕЛЯЮТ! Как говорил мой любимый фройдист по имени Зигмунд, каждый из нас хочет тра#$%ть собственную матушку, уконтрапупить папашу и чтобы ничего ему за это не было. Последняя часть мечты — главная. Сам по себе процесс, конечно, важен, это признают уже практически все психотерапевты, даже ренегат Кашпировский, но очень немногие претворяют его в жизнь. А все почему? Так полиция же, суд, Сибирь, в смысле, Аляска. Страшно.

> **Главное — оказаться по правильную сторону прицела...**

Любой нормальный человек — в душе бездельник, и способен получить от жизни только то, что само падает в подставленный рот, не оказывая ни малейшего сопротивления в момент заглатывания. Убивать злых монстров в DOOM'е, имеющих нездоровую тенденцию отстреливаться и, в конечном итоге, умерщвлять нахала, посягнувшего на их спокойное существование? Фи, увольте! Средний американец или россиянин (исключая детей, не закончивших в детском садике увлекательное соревнование "у кого пиписька длиннее") — существо ленивое. Он не готов напрягаться, чтобы только в конце испытать счастье победы. Выбор может быть, но в самом худшем случае — между "полной победой" и "абсолютной победой".

Джип ездит по асфальту

А знаете, почему популярна именно виртуальная охота? Все просто, как две копейки решкой кверху. Причина опять-таки в глубинах мозгов среднего индивидуума. Знаете, сколько процентов навороченных внедорожников с колесной формулой 4x4, движком, литраж которого равен недельной норме российского алкаша, лебедкой и шинами с ластами по бокам ни разу не съезжали с ровного и гладкого асфальта на ухоженную и засеянную травкой землю? Больше 90%. Их приобретают не для того.

Реальная охота и реальный кайф от езды по бездорожью сопряжены с массой мелких, но все же неприятностей. Грязь, слякоть, трава повсюду, зеленая, мажется, ветки какие-то так и норовят в глаз ткнуть, а уж комары или москиты... Американцы, источники всего хорошего на свете, в массе своей не любят так проводить время.

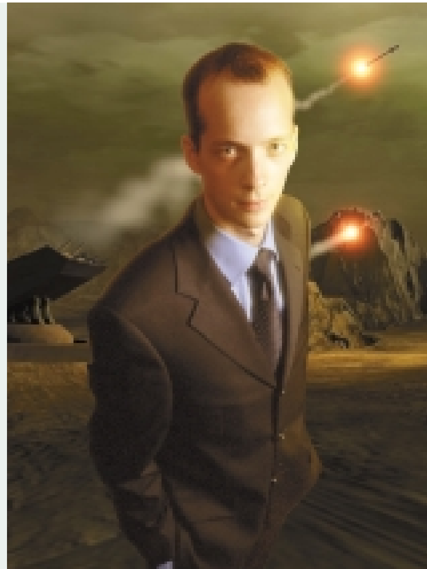
Они, кстати, изобрели классную охоту, эдакий переходный этап к виртуальной. Приезжает на своем джипе (одном из редких представителей, реально ездивших по земле) в прерию охотник. Выходит. Выносит стол и кресло. Привинчивает к столу ружье с во-от таким оптическим прицелом, стреляющее патронами, длиной больше двенадцати сантиметров. Садится в кресло. Выцеливает в километре от себя суслика, вышедшего погреться на солнышке. Нажимает спусковой крючок. Суслик падает. Американец высматривает следующего суслика... Три-четыре часа такой расслабухи — и можно, отвинтив ружье, спокойно ехать домой. Сусликов собирать бессмысленно: их рвет на тысячу мелких кусочков, да и мясо невкусное. Квинтэссенция охоты, понимаешь...

А последний шаг — уход в виртуальность. И он сделан. Добыча машет хвостиком и ждет только того, чтобы ее убили. Добро пожаловать в рай, господа средние. Как сказал мой любимый автор, Алекс Янг, в эпохальном произведении "Митинг", "Ну вот, опять не дали слова,/ И бессловесные сурово,/ Немым отверстием дыша,/ Бредут, кишмя себе киша."

Главное — оказаться по правильную сторону прицела, хотя бы в виртуальном раю, если уж в жизни не получается...

Одно только гложет меня во время охоты на белохвостика, индейку, окуня, одно-единственное. Сейчас я вырос и даже состарился, узнал много нового и начал потихоньку осознавать, что вся жизнь была трагическим недоразумением и ответ на вопрос "Почему шотган?" может быть только один: "По ошибке, ужасной ошибке!". Ведь на оленей с шотганом не охотятся! Фраг наш из далекой Сибири, знаток оружия, где ты? Приди на помощь старику, опознай на моей детской фотографии с трупом несчастного олешка ружье! Может быть, еще не поздно, маразм еще недостаточно укоренился, и сеанс прилюдного душевного стриптиза исцелит-таки мое измученное подсознание?..

Олег
ХАЖИНСКИЙ



ПОКЕМОНСТРЫ

Дети — не наше будущее

Это может произойти в любую секунду. Через год. Завтра. Сейчас. Никто не знает точной даты, кроме тех, кто стоит у руля. Кто Они? Неизвестно. Ясно одно — мир уже готов ко Второй операции, подготовительный этап закончен, патрон загнан в ствол, цель выбрана, осталось лишь нажать на спусковой крючок. В ожидании шага в бездну, над одной шестой частью суши, где так редко включают свет, пишу я эти строки. Со мной плюшевый зверек как символ конца света, или знак рождения нового мира — какого — кто знает...

Первая операция провалилась 16 декабря 1997 года. Именно тогда, во время телетрансляции очередной серии популярного мультипликационного сериала “Карманные монстры” в один и тот же момент более 700 человек по всей Японии в возрасте от 3 до 58 лет испытали одинаковые болезненные симптомы: головокружение, тошноту, потерю ориентации, приступы эпилепсии. Более 200 человек госпитализировано. Скандал мирового масштаба. Фрагмент, вызвавший эпилепсию, доступен в вашем любимом Интернете по следующему адресу: www.geocities.com/TimesSquare/Chamber/8469/seizure.html. Редакция Game.EXE не несет ответственности за возможные нарушения в вашем психическом или физическом состоянии. Вы посещаете эту страницу в твердом уме и здравой памяти, по собственному желанию и без всякого принуждения.

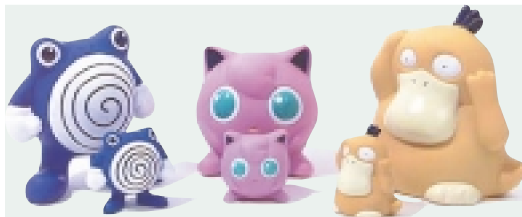
Редакция Game.EXE не несет ответственности за возможные нарушения в вашем психическом или физическом состоянии.

Лучшие ученые планеты пытались найти причину массовых приступов эпилепсии. Было предложено множество версий, среди которых самая правдоподобная звучала так: “сменяющиеся на определенной частоте комбинации определенных цветов теоретически способны вызвать у человека приступ “фотонаведенной” эпилепсии”. Однако доказать ни одну из теорий ученым так и не удалось. Доктор Джеффри Коэн (Jeffrey Cohen), директор Лаборатории клинической нейропсихологии крупнейшего медицинского центра



Нью-Йорка, вполне допускает, что фотонаведенная эпилепсия могла возникнуть у нескольких человек, но никак не у семи сотен одновременно.

Что же произошло тогда, два с половиной года назад? Не нужно быть большим поклонником сериала X-Files, чтобы понять — мы стали свидетелями самого крупного в истории эксперимента над детьми и людьми. Почему мы пишем об этом? Потому что инструментом для подготовки аудитории стали компьютерные игры. Потому что “Покемон” (Pokemon) выпущен для PC. Остановить разрастающуюся эпидемию “Карманных монстров” мы, увы, уже не в силах. Но предостеречь тех, кто еще здоров, спасти читателей нашего журнала от неизбежной трансмутации мы в состоянии. Это наше право и наша обязанность, какие бы ужасы ни рассказывали про группы специального назначения “Нинтендо”.



Как все начиналось

“Карманных монстров” придумал один японец. Маленьким мальчиком он любил гулять в лесу и играть с животными, а когда стал большим — переехал в суматошный каменный город, поступил на высокооплачиваемую работу, но внутри все равно остался маленьким мальчиком. Такое иногда бывает — некоторые люди никак не могут стать взрослыми. И однажды он придумал компьютерную игру, в которой участвовали двое. Маленький виртуальный зверек и его хозяин. Что-то вроде тамагочи, только зверьков было много, и, покупая картридж для Gameboy, ты не знал, кто именно тебе достанется. Получилось, что зверьков можно коллекционировать. Подключив две приставки друг к другу, можно устроить обмен существами с приятелями. Или затеять сражение. Не настоящее, конечно: поверженный монстр отправляется в “больницу” и через некоторое время как ни в чем не бывало разгуливает по жидкокристаллическому дисплею хитроумной нинтендовской игрушки.

Идея была принята детьми на ура. “Обычная” игра для Gameboy расходится в Японии тиражом около полумиллиона экземпляров. Pokemon купили восемь миллионов раз. Та самая идея с “ограниченными цифровыми объектами”, о которых я с таким восторгом писал применительно к 10Six, была опробована в Японии несколько лет назад и, как мы видим, сработала на все сто. Чтобы раздобыть новых монстров, нужно купить картридж, другого пути нет. И если все вокруг тебя играют, то происходящее перестает быть игрой и становится реальностью. А для родителей, которые оплачивают карманных монстров, — настоящим кошмаром.

Итак, первая часть плана сработала, семя было брошено в благодатную почву. Теперь нужно закрепить успех. Многомиллионная армия поклонников нуждается в поддержании боевого духа. Вслед за компьютерной игрой появился мультипликационный сериал, который выходил в эфир каждую неделю, манга — книжки комиксов, мягкие игрушки, одежда и лапша “Покемон”... Всерьез обсуждался вопрос о строительстве в Киото огромного детского парка “Покемон”, который затмил бы своим великолепием все Диснейленды мира, вместе взятые. Дети млели от веселых зверушек и каждую неделю замирали у телевизионных приемников в ожидании новых приключений своих любимых героев...

Была раскопана история о том, как в марте 1997 года 14-летний парень из японского городка Кобе отрезал голову своему 11-летнему другу и водрузил ее на воротах центрального входа в школу.

...Провал Первой операции в декабре 1997 года заставил неведомого врага затаиться на время. Вал обличительных публикаций в прессе, жесткие санкции против игровых компаний со стороны правительства... Почему только 700 человек из многих миллионов? Что на самом деле происходило с людьми, испытавшими приступ так называемой фотонаведенной эпилепсии? Мы не знаем этого до сих пор. Произошла осечка, которая чуть не стала для Них фатальной, — игру могли запретить вообще, и тогда... все надо начинать заново.

Стратегия Их действий прослеживается дальше очень четко. Японский рынок велик, но все же ограничен. “Карманным монстрам” нужно место для роста, новая паства. Так началась Великая американская экспансия “Покемона”.

Америка

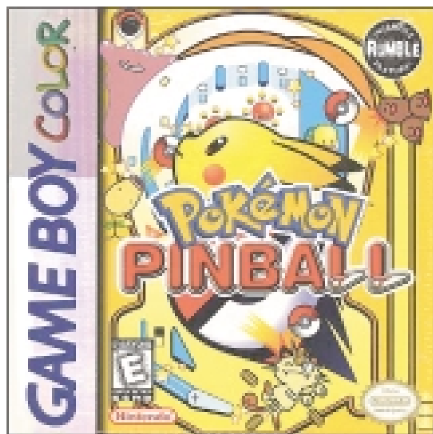
Разумеется, Штаты не стали встречать “Покемон” с распростертыми объятиями. Милейший Микки Маус и добряк Гуфи по ночам превращаются в хладнокровных убийц со стальными мускулами и забивают конкурентов бейсбольными битами. Это была война мегакорпораций, грандиозное сражение за общественное мнение, которое развернулось на страницах газет и экранах телевизоров. Враги “Нинтендо” использовали вечный страх Запада перед Востоком. Эпизод с эпилепсией был вытащен на свет божий и засиял пуще прежнего. Пресса ударила залпом статей о “темной стороне аниме-культуры”, пестрящими более или менее откровенным кадрами из хентай — “аниме для взрослых”. Была раскопана история о том, как в марте 1997 года 14-летний парень из японского городка Кобе отрезал голову своему 11-летнему другу и водрузил ее на воротах центрального входа в школу. Полиция, обыскавшая дом юного маньяка, нашла залежи комиксов (манги) весьма агрессивного содержания. Вспомнили, как поклонники столь популярного у нас Секо Асахары использовали мангу для наглядной демонстрации своих идей...

Бесполезно. Исход сражения становится очевиден, стоит лишь взглянуть на Top Ten приставочных игр последних месяцев. Первые пять позиций — различные версии Pokemon: Pokemon Stadium для Nintendo 64, Pokemon Yellow: Pikachu Edition для Nintendo GameBoy, Pokemon Blue, Pokemon Red... Nintendo 64 с запущенным “Стадионом” превращается в великолепную арену для сражения “карманных монстров” — вы просто подключаете два Gameboy к приставке, и... ваши герои оживают в роскошных анимационных роликах на больших телеэкранах. Сто восемьдесят миллионов копий Pokemon было продано за все время существования игры. Именно благодаря “Карманным монстрам” Nintendo укрепила свое положение на американском рынке, оттеснив Sony на второе место. Вещание сериала “Покемон” охватывает 90% территории Соединенных Штатов. Специалисты дают “гарантии”, что происшествие с припадками не повторится. Конечно, ведь осталось еще десять неохваченных процентов...

Кар-



Kolumns06.p65 43 06.05.2000, 18:32



точная коллекционная игра, совместное детище Nintendo и Wizards of the Coast, в самые краткие сроки приобрела в Штатах безумную популярность, оставив далеко позади погрязшую в самоанализе Magic: The Gathering, безраздельно царствовавшую на рынке прежде. Карточный “Покемон” едва ли сложнее игры в фантики. 150 монстров питаются различными “энергиями” и умеют “эволюционировать”. Кроме того, существуют отдельные “приемы”, которые можно задействовать при наличии соответствующих карт. На PC вышла обучающая программа — профессионально сделанная игрушка, которая разжевывает правила игры до состояния манной каши. Впрочем, самостоятельной ценности она не имеет — набор карт ограничен, и единственный выход — пойти в магазин и купить свою первую колоду. От приторной слащавости немножко тошнит, но не стоит забывать — это игра для детей, и взрослым сюда вход запрещен.

Карточный “Покемон” взорвал американские школы изнутри. Никто не мог предположить такой страсти к коллекционированию у детей. Девятилетний мальчик пырнул своего товарища ножом в ходе возникшей при обмене карточками ссоры. Директора многих школ запретили “Карманных монстров” на своей территории. По мнению специалистов, масштаб явления позволяет говорить о некоей “покеократии”: “Чем больше у вас карт, тем большей властью (вполне реальной среди детей) вы обладаете. Чтобы подняться к вершине этой эфемерной пирамиды, некоторые решаются на все, вплоть до кражи и мошенничества. Взрослые оказались не готовы к превращению своего драгоценного малыша в монстра, жадного и безжалостного головореза и торгаша, причем совершенно реального... Мы видели, мы чувствовали, что в детское подсознание закрадывается что-то разрушительное. И ничего не сделали, чтобы предотвратить беду”.

> **“ПОКЕМОН” НЕ ПРОСТО ФИЛЬМ, ЭТО ЗАМАСКИРОВАННАЯ ПОД КИНО РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ, МОЩНАЯ ИНЪЕКЦИЯ СТИМУЛЯТОРОВ, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПРЕВРАТИТЬ ДЕТЕЙ В СТАДО ВЗБЕСИВШИХСЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ.**

Кинокритики с ужасом встретили полуторачасовой “Покемон. Фильм первый”: “Фильм переводит детский интерес к необычному в ранг массовой истерии. Перед началом в кинотеатрах показывают двадцатиминутный ролик под названием “Каникулы Пикачу”, где самые любимые из игрушек образуют психоделический парад. Он действует на маленьких зрителей гипнотически, и родители в ужасе понимают, что уже не могут регулировать поток детских эмоций, противостоять бешеной страсти своих чад покупать себе все новых “карманчудиков”. “Покемон” не просто фильм, это замаскированная под кино рекламная кампания, мощная инъекция стимуляторов, которая должна превратить детей в стадо взбесившихся потребителей”.

Ожидание

Компьютерные игры — отличный инструмент для влияния на массовое сознание, мы это прекрасно знаем. Некоторые рекламные агентства уже продают площади в будущих блокбастерах. И все же век игры недолог — год, максимум два, и на смену старому фавориту приходит новый. Появление “коллекционных” компьютерных игр изменило ситуацию. Кто мог предположить возможность возникновения такого гиганта, как “Покемон”? Компьютерная игра для самого ничтожного из компьютеров, карманной приставки, стала частью нашей жизни, “проросла” в телевидение, кино, книги, музыку, моду и заработала миллиарды долларов. Персональные компьютеры — это последний оплот традиционализма, однако и здесь я вижу признаки ужасного перерождения.

Для борьбы со злом можно использовать самых лютых врагов “Покемона”, которые ненавидят это слово всеми фибрами своей многогранной души. Эти люди могли бы стать рыцарями великой Армии освобождения и возглавить борьбу с “карманными монстрами”. Я говорю о поклонниках другой коллекционной игры — Magic: The Gathering. Их ненависть к “Покемону” беспредельна. Их ревность к компании Wizards of the Coast, которая “дешево продалась” Nintendo, не знает границ. К сожалению, воины из них получатся никудышные, потому что большую часть времени игроки в “Магию” проводят в душных, плохо проветриваемых помещениях, питаются исключительно кока-колой, пивом и чипсами “Эстрелла” и имеют по физкультуре “три” за четверть.

Хорошая новость состоит в том, что на территории нашей замечательной страны “Покемон” не получил пока сколько-нибудь серьезного распространения. Телевидение не показывает соответствующий сериал, никто не знает, что такое “манга”, никто не ест овсяные хлопья, никто не читает по-английски, не заказывает карты по почте, а родительский ремень не дает кому-то стать “взбесившимся потребителем”. Поэтому в час “Икс” мы останемся теми же, что и сейчас. И, честно говоря... мне это нравится.



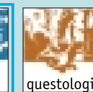




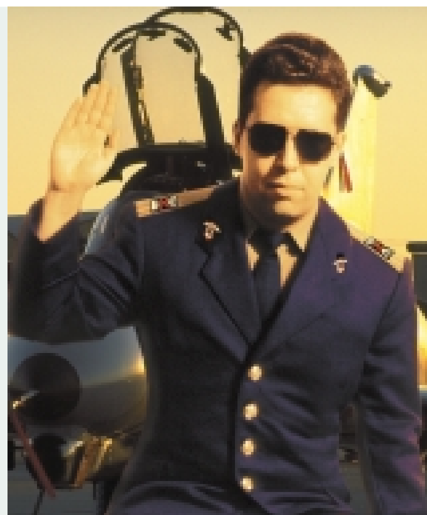








Андрей "Хорнет"
Ламтюгов



...И НИЧЕГО НЕ СЛУЧИЛОСЬ

Продолжение одного разговора

Так бывает, если чем-нибудь попал в танк. Колонка о бронебойных снарядах проходила у нас чуть ли не год назад — в десятом номере. И весь этот год меня спрашивали: а когда будет рассказ о том, как танки от этих самых снарядов защищаются? Я вяло отбивался: в виртуальном мире работа фактора защищенности реализована слишком абстрактно, чтобы о ней говорить. И потом, там столько всяких концепций... если писать о всех...

Но после Gunship!, где российские танки вовсю пользовались "Шторами" и "Аренами", а неудачливый снаряд рикошетил в корректном направлении, выяснилось, что не так уж и абстрактно. Следовательно, надо писать.

Вопрос "с чего начать?" не стоит — с того же, с чего все это начинается и в жизни: танк "переходит в оборону" еще до того, как в него выстрелят.

Прикинься ветошью

Прежде всего, конечно, тактические приемы: hull-down, заройся в землю, не стой на фоне неба. Но речь сейчас не о них. Как-нибудь в другой раз...

Кое-что определяется уже на стадии конструирования.

Танк должен быть низким. Его высоту стремятся уменьшить любой ценой. Южнокорейский танк "88" очень похож на "Абрамс", но получился на 190 мм ниже — во многом за счет того, что средний рост корейцев меньше, чем у янки. Много шуму в свое время наделал очень низкий шведский безбашенный танк STRV-103 (потом все же решили, что отказаться от башни — это уже перебор).

ЮЖНОКОРЕЙСКИЙ ТАНК "88" ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА "АБРАМС", НО ПОЛУЧИЛСЯ НА 190 ММ НИЖЕ — ВО МНОГОМ ЗА СЧЕТ ТОГО, ЧТО СРЕДНИЙ РОСТ КОРЕЙЦЕВ МЕНЬШЕ, ЧЕМ У ЯНКИ.

Это, конечно, косвенный метод. Но есть и "совсем косвенные". Вот, к примеру, "Абрамс" может эффективно шарахнуть из своей пушки подкалиберным с дистанции километра в два. А Т-64 (не нужно искать что-то более современное) тоже готов дать работу пушке, но речь не о подкалиберном, а о противотанковой ракете (ПТР) 9К113, более известной как "Кобра". Вероятность попадания — 0,8 на предельной дистанции в пять километров. С которой он и будет стрелять. Это тоже защита.

Но вот свершилось: вы попались кому-то на глаза. Сработала система предупреждения о лазерном облучении (на танках такая тоже есть). Принимаем меры. Залп из дымовых гранатометов — облако дыма вокруг

И обвешивают его, значит... Это Т-72С.



Kolumns06.p65 45 06.05.2000, 18:32









А это уже виртуальность. Gunship!, он же (в данном случае) Tank Platoon!.

танка гасит лазерный луч. Кстати, хорошая дымзавеса поглощает и инфракрасное излучение.

Не долетело

Об “активной защите” (не путать с динамической) рассуждают давно. Но пока что столь любимая фирмой MicroProse “Арена” является единственным реально существующим девайсом, способным сбивать подлетающие ракеты. “Арена”, по сути своей, этакий большой шотган, стреляющий в нужном направлении. Если надо, то из него можно и по пехоте ударить. Действует это все абсолютно автоматически.

И опять же: не хочешь сбивать — поставь помехи. Системы постановки оптических помех (российская “Штора”, английский MIDAS и кое-что еще) вполне подойдут. Существует масса ПТР с командным наведением (“Тоу”, “Хот”, “Милан”, “Дракон” и др.). Разумеется, каменный век уже позади и вручную пилотировать ракету не надо. Держишь марку на цели, а система наведения отдает команды сама, ориентируясь по “источнику некогерентного света” (это такая мощная лампочка, стоящая непосредственно на ракете). А дальше вот что: танк включает такую же — и ПТРК замыкается на нее. И все довольны: система наведения оттого, что видит ракету, идущую точно в цель, ракета — поскольку ее перестали опекать и она может лететь абсолютно куда хочет, а уж как танкисты радуются, глядя на все это, никакими словами не передать. Все происходит очень быстро, а потому даже кратковременного замешательства комплекса может оказаться достаточно.

> **И ВСЕ ДОВОЛЬНЫ: СИСТЕМА НАВЕДЕНИЯ ОТТОГО, ЧТО ВИДИТ РАКЕТУ, ИДУЩУЮ ТОЧНО В ЦЕЛЬ, РАКЕТА — ПОСКОЛЬКУ ЕЕ ПЕРЕСТАЛИ ОПЕКАТЬ И ОНА МОЖЕТ ЛЕТЕТЬ АБСОЛЮТНО КУДА ХОЧЕТ, А УЖ КАК ТАНКИСТЫ РАДУЮТСЯ, ГЛЯДЯ НА ВСЕ ЭТО, НИКАКИМИ СЛОВАМИ НЕ ПЕРЕДАТЬ.**

Идиллия, короче. Жаль, что ненадолго.

Долетело

Вот тут-то и начинается многообразие концепций. Данные противотанкового оружия не секретятся... по крайней мере не полностью. И в соответствующих табличках иногда можно увидеть и такое: “бронепробиваемость 1200 мм”. Танк с метровой броней? Нет, конечно, просто речь идет о гомогенной, однородной то есть, броне, с которой снаряд (или ракета) встречается по нормали. Такая вот единица измерения.

Самый простой способ — сделать корпус таким, чтобы снаряды всегда (ну, или почти всегда) попадали в него под углом. Очевидное-то оно очевидное, но оптимальная форма корпуса была нащупана далеко не сразу. Когда же это удалось, результат не заставил себя долго ждать. Речь идет, как вы поняли, о Т-34, герое Panzer Commander, iPanzer’44... и, возможно, чего-нибудь грядущего.

А еще можно повесить на танк броневые экраны. Они, конечно, легкие, но могут дестабилизировать подкалиберный снаряд так, что об основную броню он ударится плашмя. А если снаряд был кумулятивным, то он сработает раньше времени и кумулятивная струя дойдет до главной преграды ослабленной и расфокусированной. До всех этих приемов человечество додумалось еще в ту войну.

Классика жанра

— Ну вот, обвешивают, значит, танк взрывчаткой...

— Чего?!

— Танк, говорю, обвешивают взрывчаткой...

— Чего?!

Примерно так реагирует неподготовленный человек, когда начинаешь ему рассказывать о том, что такое динамическая защита (иногда это еще называют “реактивной броней”; такое бывает, если дословно переводить с английского “reactive armor”, еще можно встретить термин “explosive armor”).

Видели чешую из таких плоских коробочек на танковой броне? В них взрывчатка. Если в танк попадет что-нибудь кумулятивное, она, естественно, сработает. Не вся разом, разумеется. Взрывная волна, возникшая совершенно не в то время и не в том месте, разбивает кумулятивную струю.

Еще лучше не навешивать это дело сверху, а встроить его непосредственно в структуру броневой плиты. Получится встроенная динамическая защита — ВДЗ. Она помогает и против подкалиберных снарядов: взрыв дестабилизирует их еще лучше, чем экран.

Тут, конечно, тоже все непросто. Современные кумулятивные боеприпасы делаются, как правило, тандемными — фактически, два заряда один за другим. От первого срабатывает ДЗ, второй приходит на готовенькое. Но и динамическая защита может иметь сложную структуру...

Короче, здесь еще ничего не решилось окончательно. Возвращаясь к нашим делам, отметим, что в хорошем симуляторе (к примеру, M1 Tank Platoon II) попадание противотанковой ракеты еще не означало уничтожения цели. И это было правильно.

Будем справедливы: на сообщение о взрывчатке недоуменная реакция бы-

Kolumns06.p65 46 06.05.2000, 18:33

вает и у "проверенных" людей. В нашей оборонке эта концепция была отработана еще к концу 70-х. Но, как теперь деликатно пишут, "психологическая неподготовленность некоторых высокопоставленных представителей" сделала свое дело: динамическая защита стала внедряться у нас только после 1982 года. Именно тогда выяснилось, что обычный кумулятивный боеприпас против танка с такими украшениями становится совершенно неэффективным.

Из жизни "Макдональдса"

Броневая сталь, ее состав и структура — это отдельная тема. Кстати, весьма и весьма секретная, так что тут рассуждать особо не о чем. Заметим лишь, что в последние годы и на эту роль активно пробуются сплавы обедненного урана. Тут, правда, свои нюансы. Прочный — да, но дорогой, тяжелый (в два с половиной раза тяжелее стали), и потом... уран, знаете ли. Танкистам-то от него ничего не будет, а вот на производстве возникают сложности.

Но металл — это еще далеко не все.

Чобхэм (Chobham) — маленький английский городок, в честь которого и была названа многослойная броня. Что в точности представляет из себя "Чобхэм" — до сих пор секрет. Но принцип довольно прост — слоеный пирог, сэндвич, гамбургер, сплошной макдональдс, короче.

Выглядеть это может, к примеру, так (движемся снаружи вовнутрь). Маскировочное покрытие (чтобы не так было видно на радаре, ну и вообще). Сталь (как же без нее). ВДЗ — керамические ячейки с нашей любимой взрывчаткой. Опять сталь. Стекло, армированное углеродными волокнами (против кумулятивной струи это дело работает лучше, чем металл). Еще раз сталь. Подбой против нейтронов и осколков. Ну вот и все — мы внутри танка.

И снова: главное тут не "пассивное сопротивление внедрению", как это называется в соответствующей литературе, а дестабилизация.

Вот такие вещи и образуют тысячи миллиметров виртуальной толщины...

Чего у нас не бывает

Тут еще есть масса всего. Будем помнить, что танк можно нейтрализовать, даже не трогая его брони.

Маскировочное покрытие (чтобы не так было видно на радаре, ну и вообще). Сталь (как же без нее). ВДЗ — керамические ячейки с нашей любимой взрывчаткой. Опять сталь. Стекло, армированное углеродными волокнами (против кумулятивной струи это дело работает лучше, чем металл). Еще раз сталь. Подбой против нейтронов и осколков. Ну вот и все — мы внутри танка.

Для этого есть очень простые вещи — начиная с вульгарных противогусеничных мин и кончая химическим оружием и нейтронными боеприпасами. Ведь не все машины снабжены автоматически срабатывающими системами герметизации и поддержания избыточного внутреннего давления. А если максимизировать нейтронный поток при ядерном взрыве, то он получится таким, что никакая броня не поможет.

Есть штучки и посложнее. Скажем, лазеры, которыми можно ослепить танкистов. Причем навсегда.

И есть (возможно) совсем уж фантастические вещи. Типа бактерий, превращающих топливо в несъедобную гадость. Или особых веществ, от которых дороги делаются настолько скользкими, что по ним даже человек не может идти. Или наоборот — как вам перспектива того, что танк приклеится к дороге? Хорошо, что в нашем хозяйстве ничего такого нет.

Послесловие

И опять об абстракциях. Теоретически, сверхреалистичный танковый симулятор должен относиться к эпохе второй мировой. Тогда все было относительно просто. И главное, полно совершенно открытой информации.

Но вот что-то никак... Panzer Elite, на который именно по этой причине возлагалось столько надежд, себя никак не проявил. И ничего нового вроде бы не делается.

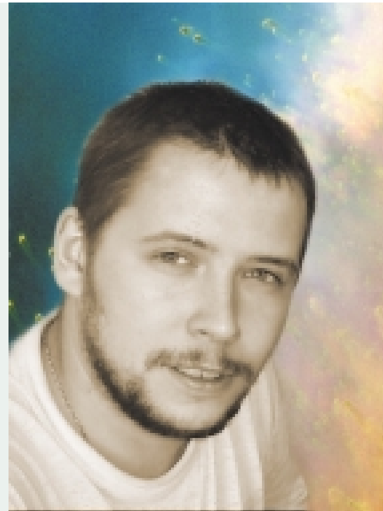
С "современными" симуляторами ситуация другая. Вскоре мы получим Tank Platoon! от MicroProse. Что из этого выйдет — дело темное. Пока что можно только с уверенностью сказать, что будет красиво.

С другой стороны, на вид достоверность всех этих заморочек определяется с трудом. Если, конечно, речь не о чем-то совсем уж необычном — к примеру, о той же "Арене". Надо думать, именно поэтому о ее виртуальном воплощении столько разговоров.

И вообще. Защита — хоть активная, хоть какая — это замечательно. Но сколько раз уже доказывалось: пригвоздить можно кого угодно с помощью чего угодно. Главное — знать как...



Денис “Скар-2”
ГУСАКОВ



АЗ БУКИ

Краткое введение в теорию ролевых игр.
Том первый

На днях я видел Скара, и вот вам мой вердикт: бедняга совершенно болен! Все верно, он уже почти перестал называть свою машину “молодым Порше” (первой Porsche была подозрительная копия VW Beetle) и больше не пытается управлять виндовзовым курсором с помощью руля и педалей. Нет, друзья, на сей раз дела обстоят гораздо хуже.

Он. Попросился. В. Отпуск. Минута молчания. Разумеется, прерванная на третьей секунде вежливым комментарием космического барона Исупоффа: “Не заслужил”. После чего “отщепенец Скар” был торжественно объявлен персоной нон-грата (“пока на месяц”) в пределах всей известной человечеству Вселенной. Ну а мне... мне после долгого и забористого разноса (“что ж ты не доглядел-то, родной? а еще друг!..” — это самое галантное) было предложено: 1) стать Скаром-2, с дальнейшим повышением (“если покажешь, если затмишь...”) до Скара-1, 2) нарисовать на собственной правой брови шрам и немедленно сфотографироваться, а также 3) изо всех сил стараться. Всегда готов!

Первородный грех

Будучи дипломированным педагогом в четвертом колене, профессиональным любителем РПГ со стажем в полторы тысячи лет, а также крайне поэтичной натурой, я решил начать... с самого начала и попытаться понять, кто же был первым — ролевая курица или ролевое яйцо. Приготовьтесь зрить в корень.

Вот, господа, истина в последней инстанции, исходный тезис и продукт на выходе сего труда...

Итак, заблуждение номер один: Ролевая Игра отличается от Просто Игры тем, что в ней есть уровни, опыт, “скиллы” и иже с ними. В отношении компьютерных РПГ это верно на все сто старых добрых процентов. Все они ведут статистику героя, решительно и без исключения. Отсюда и растут ноги этого железобетонного, совершенно неправильного убеждения, что РПГ и статистика — близнецы-братья.



Здесь и далее эпизоды Хоббитской игры 1998 года (ХИ-98). Автор фотографий Сергей Бихуненко (www.vl.net.ua/~sb).

Заблуждение номер два: все РПГ произошли от настольных “...и AD&D пророк его”. Конечно, TSR изобрела РПГ, — “вертолет изобрела Партия”. Я, собственно, и взвалил на себя эту скарбезную ношу (колонку в смысле) как раз для того, чтобы вкратце изложить почтеннейшей публике первичный, академический смысл понятия “ролевая игра”. И начну, соответственно, от мамонтов и папонтов.

Дочки-матери. Как образец

Вот, господа, истина в последней инстанции, исходный тезис и продукт на выходе сего труда: ролевая игра отличается от всех прочих не наличием или отсутствием статистики (которая абсолютно опциональна), а тем, что целью игры является *отыгрыш*. Что за слово такое? Разъясняю.

Помните детскую шуточку про “дочки-матери на деньги”? В эту игру нельзя выиграть, у нее нет понятия “победа” (или “поражение”), хотя вполне можно говорить об успешном исходе игрового процесса, если и “дочки”, и “матери” довольны. Содержанием такой игры является моделирование части окружающего мира, в данном случае семейных отношений, и задача каждого участника — моделирование конкретного персонажа в соответствии с условиями, предлагаемыми моделью. Это моделирование поведения и называется диковинным термином “отыгрыш”.

Собственно, мамонты

Самые древние игры, в которые играли еще наши пра-286-раз-дедушки у большого костра, представляли собой именно восстановление какого-то реального процесса, например охоты на мамонта (непременно спросите ПэЖэ!). Действо имело сакральный смысл и должно было принести успех в последующей — настоящей — охоте. Соплеменники нашего экшен-аксакала прыгали через огонь и метали копья в шкуру волосатого слона (или его карикатурное изображение на стене пещеры). Иногда гулянка переходила в соревнование, где дикие пыжеобразные старались как можно ловчее засветить мамонту или соседу в глаз копьем... Так, кстати, появился спорт, и Игра, в широком смысле слова. Впрочем, иногда наши общие предки проявляли известную долю милосердия, и кровавый спорт скатывался на уровень театрализованного представления с шаманами, бубнами, плясками и прочими 3D-спецэффектами. Так, если вы не в курсе, появился театр — недаром на сцену долгое время пускали только мужчин!

Но главными ролевиками всегда были дети. Для них моделирование “взрослых” занятий, социальных отношений было одновременно и хорошей тренировкой, и добротным развлечением. Так что наш любимый жанр может по праву гордиться древним происхождением, корнями и устоями.

Папонты-социологи

Это были цветочки, ягодки повалили только в XX веке, когда началось бурное развитие социологической науки. Социология, если вы опять не в курсе, изучает человеческое общество, отношения в нем, связи, пути перемещения информации и так далее. Именно в двадцатом веке социология отделилась от сладкой парочки философия+история как самостоятельная область человеческого знания. К вящему удивлению публики, она даже начала приносить пользу: прикладная социология занималась исследованиями общественного мнения, прогнозированием конфликтов, поиском методов их разрешения и прочими грязными делишками.

Соплеменники нашего экшен-аксакала прыгали через огонь и метали копья в шкуру волосатого слона (или его карикатурное изображение на стене пещеры).

Здесь надо заметить, что социология есмь особенная наука. Количество самых разнообразных теорий, которые одинаково складно и красиво и при этом совершенно по-разному, объясняют одни и те же вещи, поражает воображение. Поэтому ролевая теория личности, предложенная господами Морено и Парсонсом, далеко не единственная изящная социологическая теория, но нам она почему-то крайне симпатична. Если вкратце, суть ее заключается в том, что каждый человек в жизни играет несколько ролей и в каждой роли он ведет себя в соответствии с правилами этой роли. К примеру, дома он “Муж”, на работе “Босс”, с друзьями “Друг”. Из этих маленьких ролей собираются большие, как например: “Вполне успешный начальник отдела средних лет, имеющий жену, двоих детей, машину, квартиру, дачу, собаку и лишний вес”. Или: “Спившаяся сволочь, подававший в молодости надежды выпускник МАрхИ, продавший бандитам квартиру и ночующий на вокзале с бомжами”.



Следом другой яйцеголовый, некто Дж. Мид, обнаружил, что “роль” можно сформулировать и целенаправленно поручить человеку. И даже, если человек чувствует, что от него ожидают исполнения определенной роли (это называется *ролевая экспектация*), то он, при условии приемлемого уровня *ролевой терпимости*, станет *реализовывать роль* в соответствии со своей *личностной концепцией роли* (выше, здесь и далее курсивом помечены научные термины, которые полезно запомнить, дабы затем блистать в компании менее просвещенных друзей). Это значит, что если нашего “вполне успешного начальника” разорить, уволить с работы, увести от него жену, обвалять в кипящей смоле и индюшачьих перьях, напоить метиловым спиртом и бросить помирать у Павелецкого вокзала то, он может быть, если выживет, и станет реализовывать роль “бомж вокзальный обыкновенный”, но с большим к себе отвращением, так как уровень ролевой терпимости к этой роли у него низкий, никакой.

К чему это я? Ах да, мы подошли вплотную к нашим ныне процветающим РПГ-баранам. Так вот, ролевая игра появилась на свет исключительно благодаря *ролевому анализу*, разработанному на досуге совершенно серьезными дядями. Ролевая игра позволяла создавать социальные модели в самых разных ситуациях, исследовать пути принятия решения и даже вос-



станавливать исторические события и т.п. В дипломатии очень эффективно отыгрывались предстоящие переговоры. Здесь же рассматривались пути распространения слухов, а значит, и возможные способы управления их хождением, процессы формирования общественного мнения, феномены смешения и столкновения культур, а также множество других крайне интересных вещей, говорить о которых прямо сейчас мне немного несподручно.

И тут хлоп, трах, бах — Толкиен, фэнтези, хоббиты, эльфы. Те самые серьезные дядьки курят траву, кушают ЛСД, и в их умных головушках возникает неформальная мысль: а почему бы не смоделировать побег Фродо из Шоушенка?

Психи из леса

Открою маленький секрет. Многие *игровые мастера* (DM) — люди, которые организуют и проводят ролевые игры, — одновременно подрабатывают социологами. (Обратное справедливо: беспримерный классик и вообще икона Йохан Хёйзинга в свободное от матерой историко-социологической науки время, по сути, “баловался” ролевым анализом. Как бы мы это сейчас назвали.) Для непосвященных такие игрища, особенно *полевые* (те, что происходят на свежем воздухе), выглядят настоящим “рубиловом”, бестолковой дурацкой беготней с деревянными мечами. Хотя в действительности каждая игра — очень сложная информационная конструкция. В крупных хэппенингах моделируется экономика, культура, традиции, иногда даже климат! Существуют хитроумные алгоритмы распределения информации среди игроков, позволяющие закручивать самые запутанные интриги. Собственно, важнейшая часть игровой теории описывает именно способы создания информационного пространства игры. Игровая модель является чисто виртуальной конструкцией, и святая задача мастеров — добиться ее внутренней непротиворечивости, цельности, а также следить, чтобы все участники игры были заняты, имели понятные игровые задачи, чтобы игра развивалась в определенном направлении.

Те самые серьезные дядьки курят траву, кушают ЛСД, и в их умных головушках возникает неформальная мысль: а почему бы не смоделировать побег Фродо из Шоушенка?

Как вы уже догадались, выполнить все вышеприведенные условия крайне сложно. Возможно, именно поэтому существует негласное правило: чем масштабнее игра, тем она идеологически слабее. Мастер просто не успевает разобрать каждую игровую ситуацию, которая требует его участия, каждое нестандартное действие игроков. Начинаются нестыковки. Например, ключевой персонаж может взять и подло откинуть коньки в самом начале игры! Как следствие, мастер оказывается принужден к крайней мере, произволу. Погибший герой объявляется вовсе не дохлым, а самым живым среди всех присутствующих. Не подлежащие чудесной *рессурекции* мертвые актеры второго плана мгновенно зомбируются и начинают гоняться за мастером с подвернувшимися под руки тяжелыми предметами. Трагедия в стиле Шекспира.

Но! Есть идеальный мастер, существо, способное уследить за всеми, все успеть, раздать пряники хорошим и черствые дырки от бубликов плохим. Кроме того, он никогда не позволит себе своевольничать, капризничать и подыгрывать, особенно симпатичной эльфийской женщине из соседнего двора. Его зовут Компьютер.

Они ушли другим путем

Всякий, кто хотя бы видел правила AD&D, знает, что перенести их в машину — задача для школьника, посещающего курсы Бейсика, при ПТУ сантехников. Правила GURPS чуть совершеннее, но как задача для моделирования на компьютере — это полнейший примитив. Получается, что при создании компьютерной ролевой игры четкая трансляция правил есть самая простая задача. Программирование графики, звука и искусственного интеллекта управляемых компьютером героев и монстров — вот куда более крепкий орешек. Остается лишь констатировать: пойдя на поводу у настольных игр, создатели их компьютерных аналогов сконцентрировались на “боевой части” игры в ущерб всем остальным граням сложнейшей структуры настоящей РПГ. Авторов современных CRPG легко понять. Спрашивается, зачем долго и упорно программировать социальную модель, ваять продвинутый AI со сложными, очеловеченно-непредсказуемыми реакциями, если можно создать вполне увлекательную игру на базе примитивного кодекса AD&D или чего-то сходного, с монстрами, у которых в голове есть лишь желание поскорее умереть? Так что не стоит удивляться пафосному утверждению, что “РПГ — игра, в которой у героев есть статистика”! Благодаря сверхповерхностному отношению разработчиков к истории собственного жанра, мы так и не имеем ни одной настоящей компьютерной Ролевой Игры.

Ну разве что Fallout.



ИНТЕРКОСМОС

Земная орбита, 12.05.00 н.э.
Пять секунд — полет нормальный.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

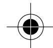
Они вернулись парой и очень своевременно.
Sierra собственными руками, как персонаж популярного малороссийского эпоса, задушила свое любимое чадо Babylon 5: Into the Fire (в девичестве B5 Space Combat Simulator). Лорд "Ричард Гэрриот" Бритиш хлопнул дверью Origin с таким грохотом, что моментально отдали богу душу готовившиеся на секретных стапелях сиквелы Wing Commander и Privateer. Freespace, вы знаете, все же не из этой (космо)оперы — если бы у нас по-прежнему была цветовая дифференциация разделов, он был бы вечно окрашен алым, а вовсе не небесно-голубым, как то пристало благородному симулятору. Ну а что творится в недрах LucasArts, былого мастодонта, велоцираптора и трицератопса космических симов, и вовсе загадка, но явно нецензурная. И даже, позволим нам это лиротступление, Уэс Крэйвен, создатель Фредди К. и "Криков", снял ультраполиткорректный фильм с чудовищным названием "Музыка сердца". Финита. Конец всему. Анисья вышла на крыльцо и завыла.
И в этот самый момент, практически в один день, с интервалом в несколько часов, как это бывает только в киноблокбастерах и скверных романах, грянул гром и фанфары. В космос, в Нашу часть нашей Вселенной, одновременно стартовали экипажи Microsoft (командир корабля Крис Робертс) и NovaLogic (которая сама по себе дорогого стоит и не нуждается в звездных именах своих пилотов). И, вы знаете, это вернуло нам веру в будущее человечества.
Starlancer — вылитый Wing Commander. Tachyon — точь-в-точь Privateer. Не нужно возмущенных воплей, друзья! Их родство трудно объяснить словами и почти невозможно показать пальцем: вот, дескать, все совсем как в Добрые Старые. Это несколько глубже, на уровне неуловимых черт и мистической субстанции "атмосфера", в реальность которой, кажется, в этой части Солнечной системы верят исключительно авторы вашего любимого издания Гаме.УЧУ. Не только & не столько графика с идеологией, но какое-то глубинное духовное родство.
Все-таки космос — это страшный наркотик, правда?

Blue Leader (Андрей ОМ)

SPACE ODDITY

Опять наркотики?!. Мистер Синий, ну что вам стоило просто промолчать? Мы с Хорнетом еще с прошлого раза... ну... веселые. А здесь, как на беду, пара заблудших в микрокосмосе игрового пространства космосимуляторов. Гиблое дело! Даже от слабой манипуляции джойстиком перед глазами плывут звезды, тело становится шарообразным, повторяя крейсерские обводы пинбольного шарика, очень агрессивной круглой субстанции, которая катится по накатанному столу бытия и не может, совсем не может остановиться, подумать, одуматься, забыть, простить, вспомнить, вскрыть, вспороть, взлететь, вернуться и сесть на все четыре без помощи автопилота. В общем, сами видите.
Отсюда девиз нынешнего сезона: "Да здравствует Дух сомненья!" Пусть отчаянная молодежь видит невидимое глубже, наводит фокус камеры зрения резче, а руки ее никогда не дрожат от яда подозренья в венах осязательной институции. Все мы, чья доля компьютера в организме уже перевалила за 50, видим чешуйками кожи на кончиках пальцев, и азарт бурлящей в соседских венах крови не способен поколебать суровые утесы нашего космического правосудия. Ищите противоположности и вознаграждены будете. И пусть тень великого Флэна О'Брайана укроет нас от неожиданностей дальнего безвоздушья!

Red Leader (Александр ВЕРШИНИН)


Vizhu tsel', или Таргет локед

Космос навсегда

Андрей "Starlancer" ОМ

Неделю назад моя драгоценная мышь M$ Intellimouse Explorer (вы думаете, у одного Олега контракт с уважаемыми фирмами?) пережила тяжелое нервное потрясение. Видите ли, она перестала быть безраздельной властительницей моего стола. Ее стального цвета бока как-то пожухли, а задорная красная лампочка в кормовой части заметно потускнела. Ну а вся она, до той поры толстая и глянцевая, явно скукожилась в тени молодецкого Logitech Wingman Extreme, этого шедевра дизайна, этого чуда современной инженерной мысли, гашетка которого прямо требует "Нажми меня, хозяин, и не отпускай, пока не склеишь ласты от истощения и обезвоживания организма", а боковая кнопка на рукояти так идеально подходит для запуска по цели роя ревущих "Скримеров".

Последний почтовый голубь, присланный мне ОМХ (электронная почта? В ней нет стиля), принес, помимо давно обещанного коллегой томика Акутогавы Рюноскэ, странное напутствие: "Берегись джойстиков. Они затягивают так же, как рули и педали".

Шагнул и полетел

Космос — это наркотик. Впервые я понял это лет семь назад в одном из первых видеосалонов, расположенном, по странной прихоти судьбы, в помещении планетария. Там за рупь показывали затертую по самое "немогу" отвратительную копию "Звездных войн"... Эх. Потом, позже, я был единственным в своем городе обладателем коробки Wing Commander 3, а однажды выпросил у кого-то на одну ночь игру WC4: The Price of Freedom, а она наотрез отказалась работать на моем тогдашнем 486DX2-80 ("The ultimate multimedia station", как было написано в документации), так как в минимальных системных значилось "486DX4-66". Вы смеетесь, а я тогда чуть с ума не сошел от горя. Золотое детство.



В общем, скажу вам сразу: Крис Робертс вернулся! Именно так, как это и принято в космооперах — с пафосом и литаврами, черным знаменем Microsoft и дартвейдерообразной тенью БГ (который бизнесмен, а не в гитару играет) за спиной. Вместо полковника Блэра — отрендеренная в 3D полковник Эстевез. Вместо Малкольма Макдауэла — не менее трехмерный адмирал Нагатома, командир дредноута Yamato. Вместо FMV — невероятного качества анимация. Maniac'а замещает Bandit, а отсутствие в гараже Cerberus'а компенсирует шикарный перехватчик Grendel. Ах да, самое главное. Роль Kilrathi, крупнокалиберных кошек с козлиными бородами, исполняют (кто бы вы думали?!) злонамеренные дорогие россияне. Теперь вы знаете, кто принял из слабеющих рук Battlezone красное знамя, выпачканное кровью трудового народа и украшенное канареечной пентаграммой!

Нет, правда. По изобразительной силе аршинные алые звезды на фюзеляжах лин-

Начните сомневаться с этой заметки!

Сломанные копья детства

Александр ВЕРШИНИН


Внимание! Нижеследующий текст отстаивает взгляды, противоречащие официальной позиции редакции, и может привести к брутальному разочарованию в жизни.

Сказать, что Wing Commander и Privateer сильно увлекали меня — все равно, что обозвать Джоконду “пухленькой шатенкой на фоне пейзажа”. Почти восемь победоносных окончаний второй части WC не прошли бесследно для моего неокрепшего организма. Собственно, это абсолютный личный рекорд, больше такого сабантуя, хвала богам, не случалось. Так что говорить о моем отношении к таланту мистера Робертса, полагаю, не обязательно. Ограничусь замечанием: StarLancer был желанен.

Радость получения предрелизной “беты” оказалась омраченной странным изображением космического корабля на одной из страниц описания. Подозрительные красные звездочки! Уж не русские ли здесь окопались? И тяжелый вздох разочарования с первого же кадра интро: точно, они. То есть мы. Как всегда, лысые, уродливые, с тяжелыми надбровными дугами, налитыми кровью глазами и мерзотнейшим картавым английским. Пленных не берут, расстреливают. Нападают исподтишка. Озлобленные. Тупые, как пробки, но с очень развитой военной промышленностью. Вероятно, плохо пахнут — уж больно атмосферный ролик.

Закрываю глаза и старательно считаю до десяти. Затем внушаю себе: “Это китч!”. Визуальный ряд и звуковое оформление — будто из учебника: высокие духовые и литавры при виде “своих”, низкие удушающие пассы труб для “чужих”; в ролике либо гнетущие темные градации серого (русские), либо спокойные, глубокие, успокаивающие, уверенные синие задники (американцы). Вооружившись копьем бесстрастия, я, как крестоносец из далекого прошлого Земли, устремляюсь во тьму. Об интернациональном составе конфликтующих сторон (американцы, англичане, немцы, французы, итальянцы, японцы с одной стороны и русские, арабы, китайцы с другой; играть можно только за первых, то есть за доброе НАТО) и о редком имени главного гада — “Иван ‘The Butcher’ Петров” — больше ни слова. Должно быть, это неизбежная часть стилизации. ▶


Во избежание нервных расстройств не пытайтесь сменить стрелковое вооружение — оно намертво встроено в конструкцию.

коров вполне сравнимы с одним небольшим эпизодом, приключившимся со мной в пору туманной юности. Дело было, как ни странно, в Венеции: в состоянии полного душевного покоя я пил кофе в каком-то заведении неподалеку от Гранд-Канал, но не доходя до Пьяцца ди Сан-Марко. Невзначай скосил глаза на сиденье соседнего стула и понял наконец, что такое культурный шок. На дереве, помнящем, вероятно, еще небритых легионеров Лукулла, было написано черным маркером короткое, но емкое отечественное ругательство.

Надо отдать дорогому товарищу Робертсу должное, ему удалось избежать непременного в таких случаях трехрублевого лубка под водку в самоваре: пилоты не пытаются разговаривать по-русски.

Между тем надо отдать дорогому товарищу Робертсу должное, ему удалось избежать непременного в таких случаях трехрублевого лубка под водку в самоваре: пилоты не пытаются разговаривать по-русски (вместо этого рыча такими жуткими голосами, что Kilrathi кажутся помойными котятами. Помните это: “You are flying like the ape that you are, human scum!”?), а единственным неумело транскрибированным родным словцом является название ужасающего class 2 carrier’а “Krasnaya”. Произносится с ударением на предпоследнем слоге. Имеется еще и carrier “Krasny”, очевидно, ее муж.

Если, не приведи господь, кто-то решит все же переводить StarLancer в родных Палестинах, то для реплик черноземных пилотов могу порекомендовать что-нибудь из раннего Виктора Олеговича П., где ругательствами служили выражения типа “Совсем затрудячили, передовики майские”. Будет очень комильфо.

Ах да, не могу не упомянуть еще о торпедоносцах Kamov, этом ужасе, летящем на крыльях ночи, — Альянсу практически нечего противопоставить этим совершенным машинам разрушения. К сожалению, на настоящий момент ничего не известно о реакции западной игропрессы на такие фортели (русских-то Робертс до последнего момента держал в тайне) — Microsoft прислала нам релиз за две недели до его появления в широкой продаже.





Луну крылом задел

Нет, это удивительная игра. Сегодня я могу похвастаться двумя боевыми орденами, дважды меня повысили в звании (теперь я могу водить модный истребитель Coyote!), один раз с позором уволили, раза три показали по телевизору и единожды, натурально, расстреляли. Нет, правда, в данном случае я их понимаю. Завалил невероятно важную миссию и позволил краснопузой сволочи уничтожить лайнер с высшим командным составом. Голос красотки Эстевез дрожал от ярости, но я надеялся отделаться очередным дисциплинарным взысканием. Ага, конечно. На мостике уже поджидала расстрельная команда. Какой-то офицер с совершенно зверским лицом накинул на меня мешок, последовал приказ, и... Кнопка Load.

Последовательность миссий строго фиксирована, но внутри каждой из них возможны любые финты сюжета. Не уничтожили пресловутую "КраснУю" в миссии номер восемь — готовьтесь к суперпризу далее по ходу действия. Успели отправить в страну вечной охоты маршевый двигатель авианосца "Салин" — ждите выпуска новостей. Там афроамериканец с внешностью Денниса Родмана и прононсом Сергея Доренко скажет что-то вроде "Только что мы получили экстренное сообщение: Salin был уничтожен при участии эскадрильи 45th Volunteers (это мы, значит. — **А.О.**). Так держать, леди и джентльмены". Несмотря на природный цинизм и благоприобретенную желчность, почему-то хочется прыгать на одной ноге и орать от счастья, а на глаза наворачиваются даже, кажется, слезы.

Сегодня я могу похвастаться двумя боевыми орденами, дважды меня повысили в звании (теперь я могу водить модный истребитель Coyote!), один раз с позором уволили, раза три показали по телевизору...

Надо заметить, что в случае провала операции сводка новостей тоже воспоследует, но будет исполнена в гораздо более минорной тональности. Вообще, Солнечная система



Истребители мэйд ин USA отличаются неким пижонским видом, правда? Ну, знаете, хромированные "плавники" и прочий гангстерский шик.

▶ Межмиссионный интерфейс напоминает последние серии WC, вот только разговаривать ни с кем нельзя. Можно лишь покрутиться в своей маленькой железной конуре, от телевизора к CD-проигрывателю, к кровати с медалями, к неизбежному симулятору космического боя и, наконец, к двери. За массивной, почему-то всегда сломанной створкой, отделяющей ваш персонаж от остального корабля, живут FMV, видеоролики. После третьего прохода по коридору с двумя спорящими типами я стал нервно нажимать Esc. Вопрос: кому нужна эта потемкинская деревня? Отличаются лишь заключающие миссию ленты. После посадки на родной корабль пилоты бодро подбегают к экрану, видят всегда одного и того же орлана-на-фоне-звездочек и либо кидаются шлемами, либо хлопают друг друга по хребтам. Найдите десять отличий.

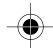


Здесь не видно, но на Ronin'e крутятся радары и еще какие-то конструкции. Между прочим, его экипаж разговаривает с неподдельным азиатским акцентом.

А вот вам первый масштабный провал. В StarLancer нет людей. Есть гуманоидное существо, похожее на обаятельную француженку из WC2. Есть ваше невыразительное лицо в killboard. Есть бодрящаяся мумия капитана корабля, неотделимая от вращающегося кресла. Кстати, в StarLancer все капитаны дружественных нам кораблей инвалиды! По крайней мере мы видим их только на пятой точке — при награждении или увольнении в запас. Назвать эти фигурки "человеками" не поворачивается язык. Точно так же никто и никогда не назовет вас, Федю, Машу, Сашу, героем и спасителем. Существует лишь расплывчатый "45-й Добровольческий", который "участвует", "помогает" или "проявляет мужество". Как выразился бы вождь космических русских товарищ Салин (Salin), в этой игре нет места подвигу — есть только статистика.

Впрочем, хватит рефлексии, замешанной на внешних признаках порчи. Вглубь, друзья! Ведь Chris Roberts's Wing Commander — это не только красивая, трогательная, эпическая история, но еще и отличный симулятор.

Внешне StaLancer поразительно похож на своего знаменитого предшественника. Но лишь внешне! В отличие от WC, в StarLancer нельзя не выполнить задания — в этом игра скорее похожа на X-Wing или Tie Fighter от LucasArts. Гневный бросок шлемом в конце миссии означает крайне посредственно, но все же выполненное задание. В случае же провала, вас встречает вечно сидящий капитан, немедленно увольняющий вас в запас. Но есть варианты! ▶

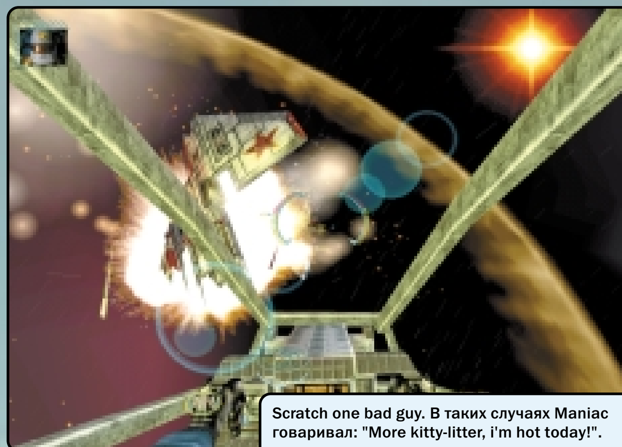

▶ Если единственным случайным выстрелом убить попавшего под горячую руку напарника, меры по наказанию виновного принимаются немедленно. Контроль над вашим истребителем перехватывается дистанционно (!), истребитель принудительно сажают на базу, а вас без лишних слов расстреливают. Без суда и следствия. Как мило! Столь же бессмысленной оказалась кнопка "Eject". Где бы я ни пробовал катапультироваться, мне всегда демонстрировали один и тот же ролик. Русский головорез, делающий боевой заход на мою капсулу и благополучно заканчивающий мою карьеру, появлялся даже в полностью чистом от врагов секторе, даже прямо под брюхом у родного авианосца! Русские в StarLancer не берут пленных, а вот американцы не подбирают своих. Чудесно, чудесно.



Впрочем, хуже всего выглядят сами миссии. Длинные, бестолковые, утомительные, полные крайне неожиданных для игрока ходов. В плохом смысле: когда на тринадцатой минуте задания вы не успеваете идентифицировать залетный вражеский шаттл, блестящие результаты предыдущей дюжины минут списываются в утиль. Вместе с вами (см. видеоролик). Начинаем заново, теперь уже зная об опасности, поджидающей вас через 13 мин. 10 с. Сердце полно тревоги. Что, что еще может произойти на четырнадцатой или девятнадцатой минуте?

Одновременно с полным безразличием к вашей судьбе сильные мира StarLancer проявляют бескрайнюю уверенность в ваших талантах. На единственную истребительную эскадрилью (в силу полной аутичности напарников читай: "на вас", очень одинокого игрока) возлагается целый ворох всевозможных обязанностей: убить всех врагов за 30 секунд (о, если бы я шутил!), затем убрать генератор защитного поля, а потом за три минуты сбить сорок турелей на поверхности базы, после чего найти и сбить вражеского аса, пока тот не улетел, и, наконец, защитить собственные шаттлы с десантом на сладкое. Вспоминать о торпедных атаках русских "Камовых" вообще невозможно без содрогания. Представьте себе рой из двадцати торпед, приближающихся к вашей базе со всех сторон. Прочие члены гвардейского 45-го и пальцем не пошевелят, чтобы спасти родное стойло. Лишь глупый игрок мечется на остатках форсажа от одного табуна торпед к другому. Жертва вопит и угрожает увольнением. Русские зловеще смеются десятком одинаковых голосов. В ушах звучит отрывок совсем не космической оперы: "Фигаро здесь, Фигаро там. Фигаро-Фигаро-Фи-га-роооо".

Всё, конец связи!

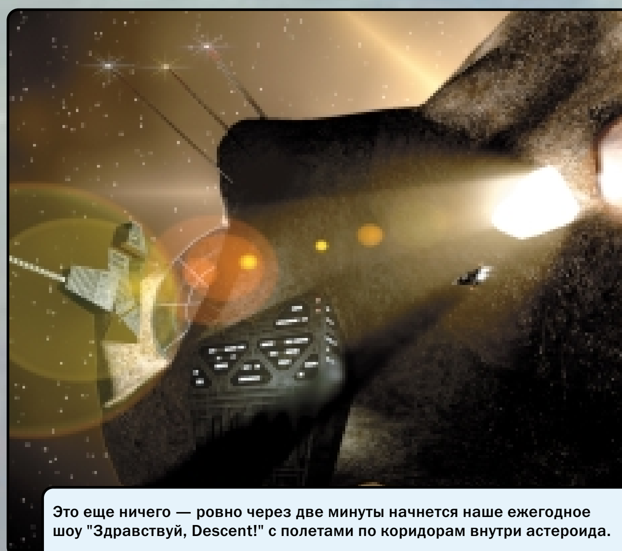


Scratch one bad guy. В таких случаях Maniac говаривал: "More kitty-litter, i'm hot today!".

живет своей жизнью — мы проглядываем сводки новостей, читаем профайлы эскадрилий ("WildCats, итальянцы, одни из немногих уцелевших после Битвы за Нептун, где Альянс понес тяжелейшие потери за всю историю Sol War и практически полностью были уничтожены флоты Франции, Италии и Германии...") — все это не имеет совершенно никакой практической надобности, но вот это ощущение шума мира, жизни за пределами кокпита — оно дорогого стоит.

Местная визуализация — невероятна. Некоторая безжизненность окрестного интеркосмоса (пара-тройка робких бледнолицых туманностей в счет не идут) окупается умопомрачительными эффектами пальбы и взрывов.

Вообще, карьера — это великолепно. В нашей каюте под кроватью рядом со стоптанными кедами припрятан блестящий ящичек для наград, а с получением нового шеврона в пользование поступают новые (и частично экспериментальные) модели техники. То



Это еще ничего — ровно через две минуты начнется наше ежегодное шоу "Здравствуй, Descent!" с полетами по коридорам внутри астероида.







есть теоретически можно проскакать игру за пару вечеров, проваливая некритические миссии, прячась за спинами напарников и проявляя чудеса разумной осторожности, иногда именуемой трусостью, но тогда мучайтесь все 26 миссий на стартовых посудинах и наслаждайтесь первой с конца позицией в общекорабельной killboard.

Между тем линейность нет-нет, да и покажет свой оскал. Так, например, в одной из миссий начальство приказало зачистить местность от краснозвездных соколов Жириновского, в то время как наш capital ship самозабвенно обменивался с вражеским разноцветными светящимися плевками. Так вот, не стоит переживать за авианосцы — их перестрелка суть чистой воды пиротехника и предназначена исключительно для нашего увеселения, и до конца разборок с истребителями они не причинят друг другу вреда. Зато потом высший командный состав будет истерично орать нам в ухо: “Сейчас же уничтожьте их shield generator, а не то нам всем полный <шум помех, неразборчиво>”, и начнется общая чехарда и паника. Так вот, ваш специальный корреспондент, не будь дурак, при очередном переигрывании миссии плюнул на истребители и моментально отправился давить этот самый генератор. Благополучно взорвал и стал потирать руки в ожидании прилета огненных плевков с нашего круизера. Прилетели. Ничего не случилось. Товарищ студент, выйдите из аудитории и войдите, как положено, как говаривал мой бывший военьтютор полковник Олег Нарциссович Григорьянец. Сначала, батенька, уничтожьте истребители.



Балалайка карашо. Через несколько секунд турель линкора "Нарком Баданов" оставит от меня, буржуинского наймита, несколько горящих обломков.

Тьфу, думаю. Может, и сами огромные плазменные шаровые молнии суть бутафория? Подлетел к одной посмотреть поближе и насладился отличного качества мультфильмом “Спи спокойно, дорогой товарищ, факты анонимки не подтвердились, Альянс тебя не забудет”. Ну, все лучше, чем расстрельная команда.

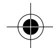


Industrial Light & Magic

Я, вот видите, сознательно не хотел начинать нашу сегодняшнюю беседу с графики. Иначе получилось бы ровно как с текстами про Homeworld (каюсь, видите ли. Смертельный номер): “AI совершенно никакой, но, мамма миа, порка мадонна — какие там красоты!” Или там, скажем, “Враг стесняется красть наши корабли, но, господибожемой, какие же там инверсионные следы!” Кажется, ученые профессора называют это “подменой понятий”.

Так вот, местная визуализация — невероятна. Некоторая безжизненность окрестного интеркосмоса (парастройка робких бледнолицых туманностей в счет не идут) окупается умопомрачительными эффектами пальбы и взрывов. Вообще, миссии — натуральное кино и немцы. Вопит начальство, грохочут окрестные пушки, от взрывов близких торпед сбоит навигационное оборудование, с инверсионными следами наголо носятся управляемые ракеты (соответствующий датчик, указывающий, что ракета уже на нашем хвосте, надсадно пищит практически на всем протяжении игры), опять же, страшно ругаются на превосходном английском советские покрышкины.

Да, о гастеллах. Позвольте мне выразить легкое недо-


умение по поводу здешней физики. Она... странная и даже в чем-то подозрительная. Несущиеся навстречу друг другу тяжелые истребители при столкновении с лязгом отлетают в разные стороны на манер машинок в популярном аттракционе "Автодром", будучи почти полностью невредимыми. Можно сколь угодно долго с разгону тыкаться носом в броню авианосца "Казань" и погибнуть только после того, как какая-нибудь из его турелей обратит на нас свое благосклонное внимание. Ну и так далее. Впрочем, ладно — оставим жанровые шутки и вернемся к красотам.



Capital-class-корабли взрываются просто феерически, после чего мы видим черный остов с вырывающимися изнутри струйками воздуха — это, как вы понимаете, она, разгерметизация. С одним небольшим перочинным ножиком в спину революции — вблизи смотреть на это не рекомендуется, так как вся подбитая техника разлетается на мелкотравчатые, но гадкого вида треугольники.

Сами же модели, еще целые, хороши невероятно. До робертсовских дизайнеров дошло-таки, что правила дизайна атмосферных истребителей как-то не особо распространяются на глубокий космос — там и сопротивление, и аэродинамика совершенно другие, спросите вон у Хорнета. Нужно еще учесть, что мы — участники весьма разношерстного конгломерата, где представлена боевая техника производства всех ведущих, так сказать, капиталистических стран: вот, скажем, стремительный и мощный перехватчик с логотипом US Navy, вот украшенный биодизайном японский файтер, а вот грузный истребитель-бомбардировщик производства Объединенной Германии. Я прямо вижу на их корпусах неприметные значки, соответственно General Motors, Mitsubishi и, разумеется, Daimler-Benz. Жаль, г-ну Робертсу не по карману соответствующие лицензии. Было бы очень мило, правда?

StarLancer

Сайт игры
www.microsoft.com/games/da/starlancer/home.asp

Разработчик
Digital Anvil

Сайт разработчика
www.digitalanvil.com

Издатель
Microsoft

Сайт издателя
www.microsoft.com

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. PIII-500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+), 3D-ускоритель (мин. 8 Мбайт, настоятельно рек. GPU).

Дополнительная информация
Джойстик необязателен, но строго желателен. Играть в эту игру с помощью клавиатуры — все равно, что ходить по снегу в ластах и пить чай из глубоких тарелок. Глупо и неудобно.

Суть
Триумфальное возвращение Криса Робертса и громкий дебют Digital Anvil. "Ведь мы всегда пилоты, пилот всегда нацелен в космос". Ну почему у нас нельзя давать по нескольку НашВыборов за раз, а, Василий?!

Сложность
средняя

Графика
5

Звук
5

Музыка
4,5

Сюжет
4,5

Управление
5

Реализм
4

Интересность
4.5



Интересные вещи происходят с загрузкой вооружения: не вдаваясь в подробности, заметим, что некоторые из истребителей несут на борту протонные пушки, которые имеют обыкновение автоматически наводиться на ближайшую цель. Это гнусное читерство заставляет меня, например, избегать пилотирования во всех прочих отношениях великолепного Coyote. Ишь, взяли моду.

Был ангелом и пел

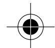
Вот сейчас сижу и думаю, что нужно вернуться к десятой миссии и начать переигрывать оттуда — нельзя было позволить тому конвою включить jump-двигатели. Скорее всего, именно из-за этого потом все пошло наперекосяк — невесть откуда взявшаяся эскадра элитных советских пилотов с исконно русским названием Black Sun, уничтоженные торпедоносцы крыла Delta...

Эта игра не отпускает. Такое бывает очень редко и в последний раз называлось словом "Homeworld". Вернейший симптом налицо: я уже начинаю ежедневно просматривать новостные сайты на предмет анонса сиквела или хотя бы завалящей упаковки дополнительных миссий. Впрочем, что далеко ходить — на начало 2001 года Digital Anvil запланировала выпуск Freelancer, который успел занять одну из лидирующих позиций в моем персональном списке заказов Санта-Клаусу. Не сиквел в полном смысле этого слова, но — новая игра в этой вселенной. Тенденция, следом за HW: Cataclysm, начинает набирать силу, и это хорошо — всегда есть пространство для маневра и выпуска, в случае успеха, Starlancer 2. Мы сейчас в крайне интересной ситуации — игра вышла в широкие народные как раз к моменту сдачи этого номера белофиннам, и вы уже будете знать, как ее встретил мир. Мне очень хочется верить в лучшее.

И пусть вздыхает и сокрушенно качает головой язвительный русский космопатриот и декадент Александр "Red Leader" Скарвершинин, глядя на мой детский энтузиазм, мы-то с вами знаем, что космос — это форевер.

И пусть вздыхает и сокрушенно качает головой язвительный русский космопатриот и декадент Александр "Red Leader" Скарвершинин (червяков я ему раздавил!.. #$%^&-то!), глядя на мой детский энтузиазм, мы-то с вами знаем, что космос — это форевер. Ready to lock-and-load, people.

Time to kick some serious ass.

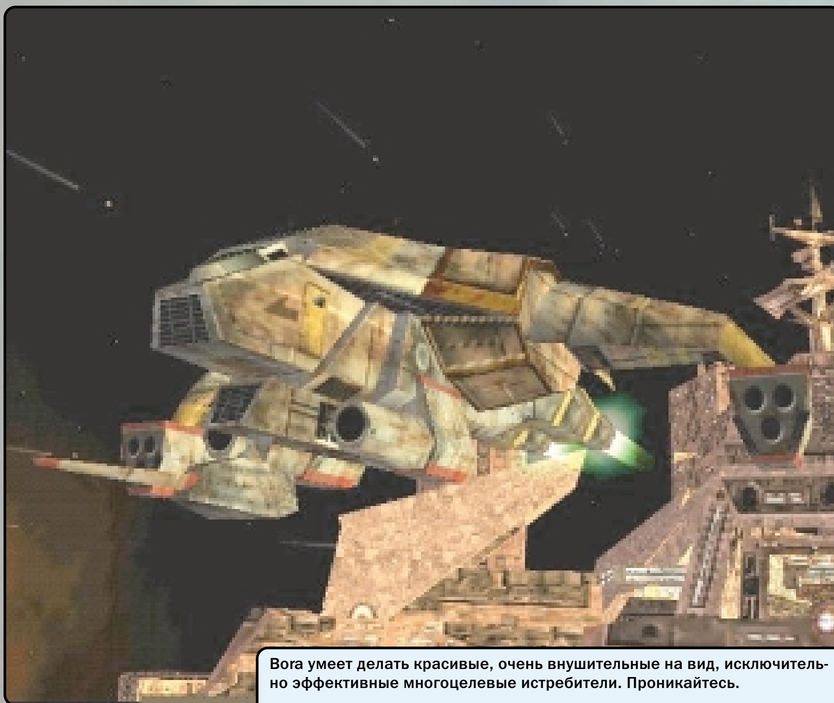

Одиссея майора Тома

Прочь от Земли, сюда я больше не пилот!

Александр **ВЕРШИНИН**

Обычно меня крайне легко водить за нос. Подсуньте под мой чувствительный обонятельный орган что-нибудь симпатично благоухающее, добавьте приятную картинку — и Масса Скар в вашем полном и безраздельном распоряжении, хотя бы на некоторое время. В описанных примитивных случаях главное — не переборщить с содержанием. Если оно вдруг оказывается ярко контрастирующим с глянцевой обложкой, выходит конфуз.

С прославленным проектом StarLancer (читайте выше официальные восторги официального рецензента г-на Ома А.Г.) получилась именно такая история. После дюжины ретроспективных просмотров торжественного появления “крейсера второго эшелона ‘Краснайя’”, принудительного вызволения из плена моего главного соперника по killboard, немца с французским акцентом (гори он в аду), и еще ряда не менее увлекательных приключений, я окончательно сформировал следующую элементарную мантру: “Tachyon — это круто”.



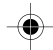
Bora умеет делать красивые, очень внушительные на вид, исключительно эффективные многоцелевые истребители. Проникайтесь.

Кто подставил кролика Кэмпбелла?

Как утверждает мой лексикографический фаворит Вл.Даль (подъ редакцею проф. И.А.Бодуэна-Де-Куртенэ), “силлогизмъ (см. между “силлабическiй” и “сило” — с ударением на “о”) есть “умствованье, разсужденье, изъ трехъ предложенiй: *большой* и *малой посылки*, и *заключенья*”. Конец цитаты. Малой посылкой StarLancer будем считать вступление в данный текст, большую посылку ищите в самых неожиданных местах сочинения моего коллеги-космонавта, а заключение... Доктор говорит, вам давно пора переходить на частный извоз. Он даже выписал рецепт: согласно этой бумажке, вы навечно изгоняетесь из пределов Солнечной системы. Знаете, встречи с пиратами очень способствуют похуданию, а диковатые приграничные девушки-пилоты чудо как хороши! Бон вояж, Джейк.

Именно “Джейк”. Джейк Логан. Внешность и голос Брюса Кэмпбелла (Bruce Campbell, Evil Dead 1-3, Xena: The Warrior Princess). У парня не бог весть какое портфолио, зато шкодная физиономия и цитатник остроумнейших злобных изречений за пазухой — на зависть Ильфу & Петрову. Думаю, немногие догадываются, откуда взялось большинство внутриигровых афоризмов ныне усопшего DukeNukem3D (в одно слово, пожалуйста, это фамилия), включая знаменитое “Hail To The King, Baby!”.

Так вот, представьте себе такого оболтуса в открытом космосе. После каждого сбитого корабля следует присказка в



На границе известного космоса дворники долго не живут. Как результат, приходится не только терпеть мусор, но и делать из него корабли.

духе "Черт побери, какой же я прикольный!". Дамы обещают сделать для него все что угодно, не забывая, впрочем, свои проценты за боевой вылет. Наниматели встречают его облегченным "Логан, ну слава богу", получая в ответ соответствующее случаю самодовольное Джейково бурчание. Авторы Tachyon поставили на личность, а не на абстрактные общечеловеческие ценности или, свят-свят-свят, достояния Западной культуры, которые просто необходимо избавить от гнетущей угрозы славяно-арабской коалиции. Novalogic не поленилась обнаружить знаковый персонаж Брюса Кэмпбелла, уговорить его участвовать в сомнительной с точки зрения прибыли афере с озвучиванием компьютерной игры, а также не забыла написать специально под него уникальные реплики для каждой, повторяю, каждой миссии. Уже за один этот решительный шаг самоотверженных разработчиков Tachyon следует долго-долго гладить по шерстке. Полчаса, не забыли? А ведь есть еще сами миссии.

Как утверждает мой лексикографический фаворит Вл.Даль (подъ редакцею проф. И.А.Бодуэна-Де-Куртенэ), "силлогизмъ (см. между "силлабическій" и "сило" — с ударением на "о") есть "умствованье, разсужденье, изъ трехъ предложеній: большой и малой посылки, и заключенья". Конец цитаты.

В бою продается наш гордый "Варяг"

Оставим на время выразительную фигуру Логана/Кэмпбелла и постараемся вернуться к собственно игре — чего бы

Далекая радуга

Космические симуляторы: историческое сечение

Космические симуляторы, в широком понимании термина, вполне могут претендовать на титул самого старого игрового жанра — наряду с ролевыми играми или аркадами. ПэЖэ помнит (а я знаю об этом с его слов), как в самом начале восьмидесятых почти академическое издание Scientific American опубликовало статью о первых графических компьютерных играх. В том числе речь там шла и о прообразе нынешних spacesim'ов.

Кстати, игрушка называлась Star Trek и моделировала сражение земного и инопланетного кораблей на планетарной орбите. Изменяя курс и ускорение космических крейсеров, вы должны были как можно быстрее найти оптимальную орбиту для торпедирования противника и... Постойте! ББ укоризненно грозит мне пальцем, намекая на то, что это вовсе не космический симулятор, каким мы привыкли его видеть. Он, конечно, прав. Футуристической космической тематики сейчас уже недостаточно, чтобы оказаться в почетной шеренге представителей spacesim-жанра. Претенденты должны отвечать определенным требованиям: обладать видом от первого лица, понимать и использовать теорию гиперпространственных прыжков, а также стилизовать модель космического боя под правила воздушных сражений времен второй мировой войны. Кроме того, каждый проект обязан щеголять рядом принятых в жанре культовых, почти религиозных заблуждений. Так, бортовые пушки кораблей всегда стреляют с характерным звуком, пролетающие мимо истребители тоже отнюдь не беззвучны. На процессы горения и взрывы в безвоздушном пространстве также следует иметь искренние, но примитивные закомиксованные взгляды. Как сложились такие интересные стереотипы? Кто помог их сформировать? В попытке ответить на эти и многие другие вопросы .EXE-археологи отправились на раскопки компьютерных космических симуляторов...

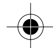
Elite

(Realtime Games Software, 1982; BBC Micro, 1987, PC)

Первым космическим симулятором, бесспорно, стал проект Elite. Не притворяйтесь, что не слышали это название! Из-под пера Яна Белла и Дэвида Брабена (Ian Bell, David Braben), как выяснилось еще в прошлом десятилетии, вышла форменная классика, установившая большинство вышеперечисленных стандартов жанра. Кроме того, "Элита" могла похвастаться самым обширным игровым компьютерным миром и столь ценимой сейчас абсолютной, божественной, нелинейностью сюжета. Плюс именно в Elite авторы реально воплотили идею "открытой" концовки, то есть возможности оставаться в игре даже после благополучного завершения основной сюжетной линии. Достоинства Elite можно перечислять часами: революционная векторная графика, случайно генерируемые миссии, действующая внутриигровая экономика, серьезный искусственный интеллект противника, комплексная система взаимоотношений NPC и пользователя, бесконечные перспективы развития персонажа и многообразие путей достижения желаемого. Говорю же, часами!

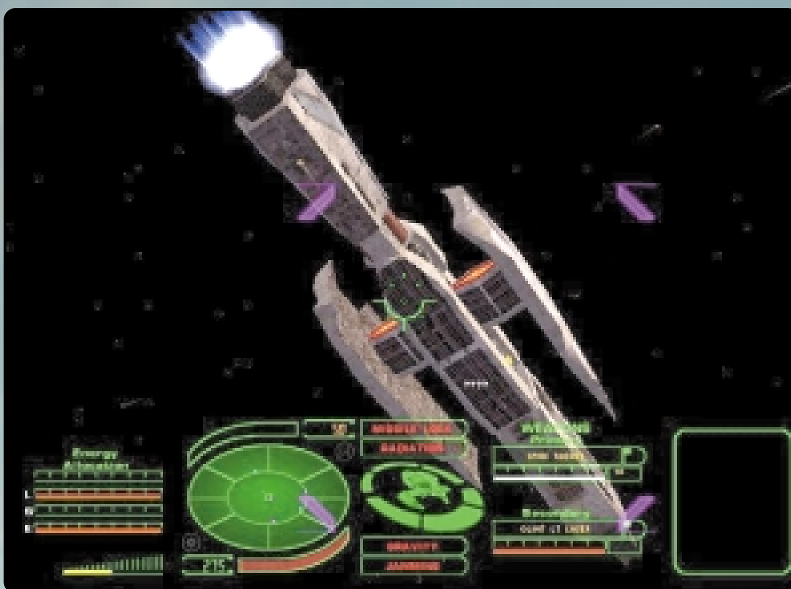


Играющий в "Элиту" становится космическим челноком, торговцем, коммивояжером. В поисках финансового


это ни стоило. До сих пор разработчики радовали нас, грубо говоря, тремя типами космических симуляторов. Назовем их по именам проектов-основателей: Wing Commander, Privateer, Elite (подробнее об истории развития жанра читайте в отдельном материале внизу). Tachyon ближе всего к славному роду Privateer, особо этого не стесняется, но и не кричит об этом на каждом углу. В основе игры лежат несколько принципов: возможность выбора выполняемой миссии, обязательное финансовое стимулирование пилота, наличие рынка средств космического транспорта и системы их апгрейда. Уф, кажется сформулировал. А теперь человеческим языком.

Джейк Логан — наемник, делающий лишь правильные с его точки зрения вещи.



Tachyon все равно не дает нам когда-то изведанной сладкой порочной свободы Elite. Ни одна из миссии не генерируется случайно, их количество ограничено, да и выдаются они в определенном строгом порядке. Но по нескольку за раз, мягко так, ненавязчиво. Обязательные для выполнения задания составляют примерно треть от общей массы, именно они образуют сюжетный костяк игры. Поразительно похоже на классическую схему построения РПГ,

благополучия вы путешествуете по бескрайним просторам космоса ("бескрайним" — понимать буквально, они на самом деле необъятны!), перевозя грузы от одной станции к другой, от планеты к планете. Пользуйтесь экологическими катастрофами, войнами и болезнями, чтобы подороже сбыть товар. Пиратствуйте, отбирая грузы у мирных торговцев, или, напротив, вступайте в "органы". Предприимчивость превыше всего! До сих пор ни одна компьютерная игра так и не смогла дать пользователю хотя бы сравнимый с Elite простор для творчества. Даже смоделированные в первой части Elite формы корпусов космических кораблей стали классическими — возьмите хотя бы незабвенную Cobra.

Wing Commander
(Origin, 1990)

На сцену выходит Крис Робертс. Переоценить его вклад в spacesim-жанр абсолютно невозможно. Это гуру, однажды и навсегда. Wing Commander представил тот дизайн кабины космического корабля, со всеми его мультифункциональными дисплеями, радаром, индикатором скорости и монитором защитных экранов, который берется за основу во всех, без единого исключения (!), космических симуляторах вот уже десять долгих лет. Для агрессивной среды компьютерных игр — срок феноменальный. Все изобретенные Крисом принципы ведения боя используются до сих пор. Разве можно хоть что-нибудь добавить к такой характеристике?

Но Wing Commander — это еще и прекрасно подложенная под симуляторные нужды сюжетная линия. Взгляните на эти мультфильмы! Они смотрятся лучше, чем девяносто девять процентов современных видеороликов. Образ "Паладина", его "laddie" и "lass" навсегда остались где-то глубоко в памяти. А дизайн кораблей! Вы помните "Dralthi"? Конечно, помните...



Сплав красивейшей спрайтовой графики и рисованных мультфильмов еще долго не давал ни одной игре сходной тематики обойти Wing Commander. Выпущенные в том же году Secret Missions 1 и 2 закрепили успех Криса Робертса и Origin, дав старт самой знаменитой серии в истории жанра.

Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi
(Origin, 1991)

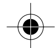
Проект был сделан на том же движке, что и предыдущая часть серии, — вскоре это станет традицией. Основное отличие второй части лежит в драматическом усилении роли сюжета. Крис Робертс обкатывает свою идею "интерактивного кино", анимационные заставки, диалоги и сражения в космосе становятся равноправными партнерами в деле создания самой красивой, самой законченной космической саги за все время существования spacesim.

Впервые авторы экспериментируют с дизайном миссий, вставляют ролики прямо в тело задания, заставляют игрока принимать важные, влияющие на дальнейшее развитие сюжета решения. Vengeance of the Kilrathi имеет несколько концовок, опциональную любовную историю (!), возможность поднятия мятежа, угона своих же истребителей, а также глубоко проникает в некоторые детали жизненного уклада заклятых врагов человечества, Kilrathi. История, как и средства ее подачи, достойны пусть маленькой, но литературной премии.

WC2 доводит до блистательных высот дизайн корпусов и кокпитов космических кораблей, закрепляет концепцию турелей, обладает сложным AI напарников — их можно отличить даже по стилю ведения боя! Пара сюжетных продолжений WC2 выходит в том же году. Это Special Operations 1 и 2. Изобретательности сценаристов и дизайнеров миссий Origin нет предела. Абсолютный, непревзойденный по сей день хит.

Frontier: Elite 2
(GameTek/Konami, 1992)

После ухода от дел Яна Белла Дэвид Брабен решил продолжить свое элитное занятие в одиночку. Для этого ему пришлось изменить название игры на Frontier. В своей основе это была та же




правда? Просчитанная наперед демократия. Садишься на базу, просматриваешь небольшой список заявок, выбираешь понравившуюся по духу, манящую гонораром или просто легкую на вид миссию. Не нравится эскортировать толстопузые, слишком уязвимые для нападения транспорты? Бес с ними. Можно направиться в патруль. Или попробовать выловить того злобного пирата с идиотским детским имечком Rory.

Прелесть, истинное достояние Tachyon заключается в изумительном дизайне миссий. На первый взгляд, ничего особенного. Обычный набор избитых телодвижений. Но с каким талантом обставлено представление, друзья мои! Какой перформанс! Сейчас, имея в багаже уже больше сорока вылетов (веря игровой статистике), я не могу припомнить ни одного похожего. Честное слово. Не потому, что плохая память (она плохая), а исключительно благодаря любовному вплетению крохотного сюжета в тело каждого, самого незначительного задания. Как и в реальной жизни, предусмотреть все на свете невозможно. Кроме того, ничто и никогда не развивается так, как хочется. Авторы Tachyon припомнили эту пару непреложных истин и взялись за труд. Элементарная проверка границ минного поля приводит к неожиданному знакомству с невиданными доселе пиратскими кораблями. Не слишком интересное задание "помочь туристскому лайнеру" заканчивается бешеной стрельбой по метеоритному рою и просьбой вырубить заклинившие от удара двигатели судна. Веселье! Попытка найти уникальный кристалл для одного из звездных баронов приводит к встрече с таинственным древним кораблем и

Пока вы в космосе, непрерывно балагурящий мистер Кэмпбелл обязательно позаботится о том, чтобы вы не скучали.

"Элита", только выполненная с учетом богатств VGA-режима. Среди прочих рекламных лозунгов проекта встречается цифра "100000000000". Это примерное количество звезд и планет в игре. Вопросы есть?

Star Wars: X-Wing
(LucasArts, 1992)

В том же году на сцене появляется еще один серьезный соперник — LucasArts. Лицензия фирмы на использование материалов культовых "Звездных войн" сама по себе обрекала космический симулятор на успех. Но нет, разработчики не поленились создать действительно интересный проект, составивший конкуренцию WC и Elite.

Авторы X-Wing не стали придерживаться уже проторенной дорожки, и игра обрела уникальные черты: тщательную, почти военную планировку миссий, систему балансировки и перенаправления защитных экранов, а также линейную сюжетную линию, невозможность перейти к следующей миссии, не пройдя предыдущей. Кроме того, LucasArts с самого начала использовала полигональную графику, порождая бесконечные споры о том, чей движок лучше — X-Wing или Wing Commander. X-Wing также ввела в моду тщательный учет результативности игрока, вплоть до каждого нажатия на гашетку лазеров, количества попаданий и промахов. В зависимости от результативности игроку присуждались новые звания и награды. Одним из фирменных трюков X-Wing была возможность прохождения текущей миссии в "неуязвимом" режиме. Подвох обнаруживался в конце: задание все равно считалось не выполненным.



LucasArts до сих пор делает самые продуманные с тактической точки зрения миссии. Игрока не заставляют каждый раз становиться всемогущим суперменом, сбивая всех и вся. Нет, у каждого звена есть собственное скромное задание. Вы винтик в огромной боевой машине, иногда пушечное мясо, а иногда и неизвестный герой. Если бы космические баталии имели место на самом деле, они строились бы по шаблону дизайнеров X-Wing.

В 1993 году LucasArts выпускает B-Wing, официальный аддон X-Wing.

Wing Commander Academy
(Origin, 1993)

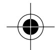
Крис Робертс продолжает свои эксперименты. Как показывает опыт Academy, его идеи вовсе не всегда оказывались прибыльными или даже удачными. Проект WCA должен был удовлетворить потребность многочисленных фанатов серии в очередной порции космических дуэлей. Игра, по сути, являлась снабженным простейшим интерфейсом редактором миссий на движке WC2. Покупатели, а если точнее, не-покупатели WCA убедительно объяснили Крису и компании, что им нравится бой в сюжетной оболочке, а не полуфабрикатный "сделай сам".

Действительно, кому интересно указывать количество противников, а затем убивать их (процесс повторять до полного исступления)?. Показательный урок: в игре должно быть все прекрасно. Более того, в компьютерной игре все должно БЫТЬ. И графика, и сюжет, и дизайн, и концепция.

Privateer
(Origin, 1993)

Наконец, мы встречаем еще один, последний, действительно великий оригинальный космический симулятор, которому было суждено встать вровень с Elite, WC и X-Wing. Privateer выгодно эксплуатирует идею привнесения некоторой свободы в упорядоченную, милитаризованную среду Wing Commander.

Действие Privateer разворачивается в том же мире, в той же вселенной, что и WC. Но с одной оговоркой. Наш герой не имеет никакого отношения к армии. Он свободный предприниматель, космический ас, продающий свои услуги любому заинтересованному и достаточно обеспеченному лицу. Иногда вы встречаетесь со знакомыми по WC кораблями, и даже самые примитивные из них, те, от которых вы небрежно отмахивались будучи Кристофером Блэром (Christopher



Галактический лайнер заходит на посадку. Защищать такую громадину от нападения — весьма неблагодарное занятие.

его обитателем, который уже с десяток лет медитирует в центре поразительно красивого пояса астероидов. Причем встреча абсолютно опциональна, она никак не влияет на дальнейшее развитие сюжетной линии — вы можете просто пролететь мимо созерцательного астронавта, не заметив его, и скриптовая сценка так никогда не будет активирована. Вопрос: но вот что она дает? Конечно же, столь желанную игровую атмосферу. Ощущение вероятности самых необычайных событий. Легкое чувство мистерии, необъятности и многообразия космоса. А еще обманчивое, удивительное состояние свободы. Они это специально.

Звездная механика

Удивительно, как много можно выжать из дрянного графического движка и примитивнейшей схемы построения космоса. Tachyon делит все освоенное человеком космическое пространство на сектора. В каждом секторе обязательно присутствует несколько зон, соединенных друг с другом гиперпространственными воротами. Как правило, в секторе лишь одна пригодная для посадки база — все остальные являются яркими образчиками плохо слепленной меблировки.

Тем не менее вот они мы, резво прыгающие из одного сектора в другой, по мере того как запас заданий в данном конкретном месте иссякает. Чуть позже авторы нена-



Blair), кажутся вам венцом технологической мысли. Неудивительно: гражданским лицам приходится довольствоваться упрощенными вариантами космической техники. С другой стороны, были бы деньги...

Privateer позаимствовала у Elite схему товарно-денежных отношений, возможность продолжения игры даже после окончания сюжетной линии, генератор "случайных" миссий. Вместе с тем разработчики по-прежнему уделяют особое внимание изложению и развитию сюжета. Мгновенное физическое привыкание! Сочетание стольких удачных идей и раскрученной вселенной Wing Commander, плюс продвинутый графический движок, в сумме дают совершенно гениальную атмосферу. Обратите внимание, это последний из могикан жанра. Он появился на свет семь лет назад.

Wing Commander 3: The Heart of the Tiger
(Origin, 1994)

Последний монстроидальный проект мистера Робертса (Криса). Второсортные голливудские актеры и бутафорские кошки в видеороликах, требующий невероятных системных ресурсов графический движок. The Heart of the Tiger стал бестселлером Origin, но ознаменовал начало конца великолепной серии. Единственным реально ощутимым новшеством третьей части игры стали бесконечные FMV, в которых Блэр, "синеволосый" герой предыдущей WC2, превратился в стареющего, заплывшего жирком "Люка Скайуокера" из Star Wars (Mark Hamill).

SVGA-графика сделала Wing Commander красивым, но, в основе своей, геймплей стал много хуже. Авторы буквально выдавливают из себя миссию за миссией. В числе неудачных идей — боевые вылеты над поверхностью планеты. WC наконец-то переходит от спрайтовых графических движков к полигональным. Давно пора, мы этого ждали.

Tie Fighter
(LucasArts, 1994)



Сила поворачивается спиной к повстанцам. На этот раз LucasArts дает поклонникам Star Wars великолепный шанс почувствовать себя в рядах нерушимой Империи. Впрочем, не стоит подбираться слишком близко к Дарту Вейдеру — он склонен душить своих сподвижников при малейшем намеке на неудачу.

Tie Fighter щеголяет новым движком и великолепным набором космических истребителей. Большинство из них не имеет защитных экранов, что только обостряет и без того напряженную атмосферу игры. Два попадания — и вы труп, можно ли придумать лучший стимул к демонстрации всех ваших пилотских умений? LucasArts продолжает традицию крайне интересных своим дизайном миссий, многие из которых превращаются в полномасштабные военные спектакли, стройные и завораживающие. В случае провала задания вас по-прежнему не хотят пускать на следующую миссию. Бесит...

Wing Commander 4: The Price of Freedom
(Origin/EA, 1995)

Origin куплена необъятной Electronic Arts, Крис Робертс спешно покидает ее ряды. Оставшиеся в строю коллеги Криса доводят до ума кривоватый движок предыдущей части космической оперы, дают новый курс развитию сюжета и спускают проект со стапелей фирмы.

WC4 выглядит более целостно, гармонично, нежели его предшественник. В списке новаций — возможность выбора миссии во время диалога с коллегами-пилотами непосредственно перед вылетом. Сюжетная линия раздваивается после каждой подобной беседы, концовок по-прежнему несколько. Марк Хамилл борется с брюшком. Цели некоторых миссий изменяются уже в

Theme 06.p65 63 06.05.2000, 20:34






GalSpan называет этот корабль "ускоритель с крыльями". Это пости правда, а еще там есть пилотское кресло.

вязчиво предложат вернуться в уже знакомые зоны — там снова вызреют грозди заявок от старых и новых клиентов. Еще в самом начале сюжетная линия Tachyon делится надвое. Вам предлагается сделать важный выбор между агрессивной космической Корпорацией и полулегальным сообществом поселенцев. Оные организации находятся в состоянии смертельного конфликта, а Джейк Логан, как это часто случается, послужит ключом для его разрешения в пользу той или иной группировки.

Деление сюжета предполагает не только наличие пары совершенно разных наборов заданий (вещь!). Корабли и оружие противоборствующих сторон тоже значительно отличаются друг от друга. Более технологичная GalSpan предпочитает очень легкие перехватчики и тяжелые бомбардировщики. Повстанческая Bora делает ставку на усредненные, многофункциональные истребители. У корпоративной GalSpan целый арсенал уникальных самонаводящихся ракет, тогда как их деревенские соперники обладают лишь набором “тупых” неуправляемых ракет, но с лихвой возмещают этот недостаток наличием хитроумных ракет-ловушек.

Непростительный провал с графикой Tachyon более или менее латает путем крайне правильного формулирования конкретных целей и задач Логана, а также донельзя грамотным искусственным интеллектом соперников.

Первое и последнее правило космоса: каждый сам за себя. Джейк Логан — наемник, делающий лишь правильные с его точки зрения вещи. Он может провалить “необязательную” (для сюжета) миссию и просто не получить гонорар — его проблемы, его выбор. Но вот вам самый приятный мо-

Поразительно похоже на классическую схему построения РПГ, правда? Просчитанная наперед демократия.

процессе выполнения задания, так что демократическая система выборов актуальна даже в открытом космосе.

Frontier: First Encounters
(GameTek, 1995)

Второй ремейк гениальной “Элиты”. Размах все еще велик, графика проста, но симпатична. Фанаты осваивают новые корабли, торгуют, пиратствуют. Можно ли изменить бесконечность, прибавив счетное количество достоинств? Правильный ответ: маловероятно. Elite остается верной однажды сформулированным и претворенным в жизнь тезисам.

Privateer 2: The Darkening
(Origin/EA, 1996)

Темный конец некогда прекрасной игры. Родной брат Криса Робертса, Эрин, собственноручно загубил культовую игру, после чего немедленно ушел из Origin. Игра получилась мрачной, с кошмарным, бестолковым сюжетом и ужасной (как всегда) игрой дешевых актеров. Переработанный движок WC4 все еще неплохо смотрелся, знакомые контуры кораблей не давали забыть, что Privateer 2 все-таки отпрыск вселенной Wing Commander.

Построенный по принципу “больше всего”, дизайн оказался слишком несбалансированным, перегруженным. Задания скучны, а корабли похожи друг на друга. Сюжет мрачной тенью нависает над несчастным игроком, в который раз рисуя заезженную историю потерявшего память крутого парня. Полное разочарование. Продолжения быть не должно, теперь его и не будет.

Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter
(LucasArts, 1997)

Наконец, жажда экспериментаторства обуяла и LucasArts. Фирма пускается во все тяжкие: пытается сделать первый многопользовательский космический симулятор. Заметьте, три года назад, когда Интернет-технологии были во много раз более примитивными! Смелый шаг.

Но неудачный. Разработчики оказались слишком уверенными в собственных силах. Они даже не позаботились как следует о single player-режиме, о чем потом сильно пожалели. Игра в онлайне или по сети стала уделом немногих энтузиастов. Прочие же просто отказались от удовольствия общения с XvT. Повторяется старая история с Wing Commander Academy, только на этот раз на незавидную роль одиночного режима сыграл многопользовательский. Все остальное — на местах.

Wing Commander: Prophecy
(Origin/EA, 1997)

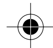
Origin продолжает войну с собственной хитовой серией космических симуляторов. Отчасти игру спасает новый графический движок, поддерживающий 3D-ускорители. FMV практически отсутствуют — по сравнению с парой предыдущих частей. Впрочем, эти несомненные плюсы не могут прикрыть уже очевидной правды: дизайн слаб.

С уходом Криса Робертса серия перестала быть инновационной, больше не радовала поклонников свежестью решений. Prophecy, пятая часть эпопеи, представила вниманию публики нового главного героя, новых врагов, не забыв, впрочем, и о полном комплекте старых сюжетных и дизайнерских ходов. Переход от несуразных кошек с самурайским кодексом чести к аморфным космическим дарам моря (истребители-кальмары, крейсеры-осьминоги, бомбардировщики-каракатицы) тоже не оказался сколько-нибудь хорошей идеей. Массивное использование скриптовых сцен поначалу удивляет, затем приедается. Сюжетная подоплека происходящего не слишком ясна, да уже никого и не интересует. Диагноз: кома.

Descent: Freespace
(Volition/Interplay, 1998)

Вспоминая присказку про “свято место”, представляем Descent: Freespace. Как следует из названия, игра отпочковалась от имеющей глубокие корни серии шахтерских симуляторов Descent. Выбравшись из глубоких нор, отважные горнопроходческие парни ринулись в не менее глубокое, совершенно свободное от конкурентов безвоздушное пространство. Они нашли своих покупателей.

Публика уже достаточно соскучилась по космической теме, чтобы клюнуть на Freespace. Проект был правильно сервирован, хотя и являлся почти точной калькой с шаблона Wing Commander. Отсутство-


мент игры: для успешного выполнения миссии совершенно не обязательно убивать всех и вся, зачищать космос так, чтобы он действительно стал пустым и бездонным. Совсем наоборот, как только клиент объявляет о завершении дела, Логан может сматывать удочки. Причем наличие кораблей противника никак не влияет на его способность умчаться домой, прочь от суеты звездного боя. Если очень хочется, можно истребить всех — в надежде добыть что-нибудь интересное или просто из спортивных соображений. Но так как лишние жертвы обычно не оплачиваются (они вообще не оплачиваются!), то зачем зря стараться? Врубил форсаж, дотянул до ворот и был таков! Вот это поступок настоящего циничного наемника. Вот это жизнь. Романтика!

В демо игры ребята из Novalogic еще раздумывали по поводу "случайных" миссий по образу и подобию Privateer. В полной версии Tachyon выбраться с базы без задания невозможно — а значит, авторы не стали щедрой рукой раскидывать по космосу врагов. Впрочем, их хватает и в пределах скрипта миссии. Настоящего противника можно встретить, например, на Арене. Представьте себе несколько необычный, жестокий чемпионат на манер гладиаторских боев. На вас выпускают свору пиратских кораблей, и вы на собственной шкуре ощущаете, насколько слаженно они умеют работать. Пока один отвлекает внимание Джейка финтами и мастерс-



ким обращением с разгонными двигателями, его товарищи выстраиваются в боевой порядок на хвосте несчастного Логана и открывают ураганный огонь. Другая их тактика — постоянно отвлекать вас от выбранной цели и переносить огонь. Таким образом ваша предыдущая жертва успевает заново нарастить защитные экраны и вернуться в драку. Надо признать: бесит донельзя. Но какой вызов пилотскому мастерству! Ах, да. Теперь припоминаю. Идея с Ареной получила замечательную трак-

вали лишь две вещи: приличная сюжетная линия и индивидуальность. Все корабли Freespace похожи друг на друга, как однояйцевые близнецы, а задания не способны воодушевить даже таракана на моем потолке. Зато бортовые пушки гулко выплевывают разноцветные шарики, а инсектоидные враги подгоняют все большие по размеру линкоры. Даже у ветеранов срабатывают рефлексы: они садятся и меланхолично приканчивают Freespace одним залпом. Без удовольствия, но и без отвращения. Сказано же, аморфно!

Star Wars: X-Wing Alliance

(LucasArts, 1999)

Старый конь все еще не портит борозды. Пытался, конечно, но ему объяснили перспективы, показали пальцем на Origin. Образумился! Теперь LucasArts представляет Alliance с новым красивым движком, убедительной одиночной кампанией и поддержкой серьезного многопользовательского режима. Все, что нужно для счастья...



Немножко Privateer, много, очень много Star Wars. Кажется, Alliance подхватила выпавшее из рук Origin знамя: сюжетная линия игры великолепна. В первый раз в космический симулятор от LucasArts хочется играть ради интересной истории, а не только красивых, но по-спартански незамысловатых баталий. Половина игры проходит под знаком частного извоза. Вы становитесь членом одной из купеческих семей дальнего космоса, занимаетесь склоками с соседями и изредка помогаете повстанцам. Когда о ваших отношениях с нелегалами узнает Империя, начинается второй этап Alliance, уже привычная жизнь в рядах оппозиции Империи. Миссии отлично выполнены: от баланса до сюжетной подоплеки — ни одного похожего вылета! Корабли меняются предельно часто, они уникальны и, что самое приятное, вы можете летать на любимой транспортной "тарелочке" Хана Соло (Han Solo), Millenium Falcon. Это лучший и самый красивый проект LucasArts со времен Tie Fighter. Браво.

Descent: Freespace 2

(Volition/Interplay, 1999)

Freespace 2 берет игрока штурмом. Игра единогласно признается самым красивым симулятором года, пусть она и построена на основе здорово переделанного движка оригинального проекта Freespace. Писком сезона становятся битвы огромных, исполинских крейсеров с помощью сверхмощных лазерных лучей. Смотрится действительно замечательно.

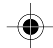
Помимо зрелищных театральных постановок в открытом космосе Freespace 2 может похвастаться поумневшим искусственным интеллектом противника и некоторым разнообразием миссий. Полеты в туманности и медленно возникающие из дымки корабли противника берут за живое — действительно хорошо! А вот с сюжетом по-прежнему проблемы. Авторам игры все никак не удается обосновать действия героев, придать происходящему хотя бы минимальную эмоциональную окраску. Серия Freespace остается совершенно нейтральной, немного отстраненной, странноватой. Видимо, проникновенные времена WC2 действительно безвозвратно ушли в прошлое. Зато красиво. Но безыдейно. Но красиво.

Не прощаюсь

Само собой, это далеко не все вышедшие за десять с лишним лет космические симуляторы — лишь самые значимые. Были еще X — Beyond the Frontier (1999), Ares Rising (1998), Independence War (1998), Darklight Conflict (1997), не говоря уже о многочисленных, неизменно неудачных попытках Star Trek пробиться в серьезные spacesim'ы.

Что будет? Тоже интересный вопрос. Digital Anvil вовсю работает над Freelancer, продвинутом клоне Privateer, ползут почти официальные слухи о наличии жизни на планете Elite. Представляете, четвертая часть серии — спустя почти 18 лет! Наверняка Interplay вновь поднимет к жизни поверженных инопланетян из Freespace, а LucasArts слепит симулятор о юношеских подвигах Оби Вана или Анакина Скайуокера. Только WC и Privateer получили официальную похоронку от своих создателей. Может, и правильно? Поживем — увидим. Читайте .EXE, у нас все ходы записаны!

Александр Вершинин


товку в истории со спором пары звездных феодалов. Каждый из них старался заполучить Логана в качестве своего “рыцаря” и предлагал уникальный апгрейд для корабля. Все-таки они молодцы, дизайнеры из Novalogic.

Досуг: Чуббака, как там наш гипердвигатель?

Пока вы в космосе, непрерывно балагурящий мистер Кэмпбелл обязательно позаботится о том, чтобы вы не скучали. Укоризненно пожурит напавших первыми служак из GalSpan, вздохнет по поводу необходимости снова общаться с сумасшедшими пиратами Сумеречного сектора, позубоскалит над слишком любопытными туристами на богатой, но беззащитной прогулочной яхте и обязательно забьет стрелку с только что спасенной от слишком настойчивых кавалеров девицей-пилотом. А вот как развлекаться между заданиями? Чтобы и далее не беспокоить Брюса, Novalogic вспомнила о древнем трюке с пит-стопами. Действительно, что может заменить счастливые минуты ковыряния во внутренностях любимого корабля? Разве что процесс покупки новой посудины.

Новые запчасти появляются благодаря завершению определенных заданий. Все они условно делятся на “вооружение” и “системные” примочки. В первую группу входят пушки и ракеты — ничего необычного. Стоит лишь упомянуть крайне положительный факт умного дизайна корабельных пушек. Самая дорогая и мощная техника в Tachyon еще не значит “самая эффективная”. Пачка средних по мощности лазеров зачастую переигрывает такое же количество скорострельных, но жадных до энергии модерновых пушек. А вот идея апгрейда бортовых систем корабля заслуживает всяческих престижных космосимуляторных премий. Это не только отличный способ заметно модернизировать корабль, но и неплохой рычаг для манипулирования игровым балансом. А дело вот в чем. Каждый корабль располагает лишь фиксированным количеством слотов для “полезняшек”. Какие четыре апгрейда вы возьмете с собой на задание, если в ассортименте усиление защитных экранов, прибавка в скорости корабля, дополнительные запасы энергии для пушек и форсажа, приспособление для автоматической коррекции shield’ов, возможность увеличить количество ракет на борту, устройство для реализации противоракетных средств защиты, боевой сканнер, отслеживающий курс цели компьютер и так далее? Апгрейдов слишком много, чтобы перечислять их все. А делать выбор все-таки придется. Так какая конфигурация, по вашему мнению, способна спасти жизнь Логана?

К счастью, бортовые системы коррекции защитных экранов и перераспределения энергии реактора намертво запаяны в корпус корабля. Праздник, который всегда с тобой. Умение правильно воспользоваться этими простейшими, но весьма действенными штучками будет спасать вашу драгоценную саркастически настроенную шкуру гораздо чаще, чем хваленый Booster двигателя. Полагаю, алгоритм действия указанных мощностей приводить не требуется — все в свое время играли в звездно-симуляторные продукты LucasArts и помнят оригинальный образец. Скажу лишь, что вовремя перенаправленные в пользу shield’ов запасы энергии форсажа и лазеров избавляют Джейка Логана от необходимости в вот таких грустных заявлениях: “Чувствую, нам осталось жить секунды три, дружище!”.

Ground Control to Major Tom

Проект Tachyon хорош настолько, насколько это вообще возможно для Novalogic. Общий дизайн и режиссура миссий игры на данный момент вне конкуренции. Если бы можно было заменить движок и вставить хотя бы несколько красивых заставок в стиле Strike Commander, с мультипликационным Брюсом Кэмпбеллом, то есть Джейком Логаном, в главной роли… Но, увы. У каждого бюджета есть свои пределы, и авторам Tachyon, похоже, пришлось выбирать между Кэмпбеллом и видеороликами. Эх, вот бы каждому разработчику по своему “Микрософту”! Слышу, слышу одобрительные, энергичные хлопки девелоперов. Мечтать не вредно.



Tachyon: The Fringe

Сайт игры
www.novalogic.com/games/tachyon/flash/flash.html

Разработчик/Издатель
Novalogic

Сайт разработчика
www.novalogic.com

Системные требования

Минимальные: Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (8 Мбайт), 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске, DirectX 6.
Рекомендуемые: Pentium II 400, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, джойстик.

Дополнительная информация

Многопользовательский режим: LAN, Интернет (разработчики придумали крайне забавные многопользовательские режимы игры. Опять же, не поленились).

Суть

Некоторые назовут Tachyon ремейком Privateer. Это правда, но далеко не вся. Novalogic умудрилась сделать отличный космический симулятор на собственных ингредиентах и без всякой посторонней помощи. Ну, если не учитывать скромные заслуги героя славной серии фильмов “Evil Dead” Брюса Кэмпбелла.

Сложность
средняя/ настраивается

Графика
2,5

Сюжет
5

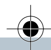
Музыка
3,5

Звук
3

Управление
3

Интересность
4.5




POSLEDNY VZGLYAD



The Longest Journey



The Longest Journey — практически идеальный квест для любителей Иных Миров. С мощным и удивительно глубоким сюжетом, наполненным легендами и пророчествами. С очаровательной главной героиней, которая ведет дневник (кстати, советуем поглядывать) и заводит кучу друзей в обоих мирах.

стр.79 ▶

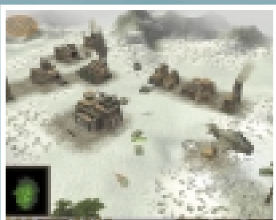


Evolva



Среди всех известных науке игр в жанре action/strategy Evolva менее всего имеет право так называться. От "стратегии" в игре осталось совсем немного, однако это "немного" выглядит так свежо и оригинально, что отдавать Evolva на растерзание боевикам из бывшего красного отдела совсем не хочется.

стр.99 ▶



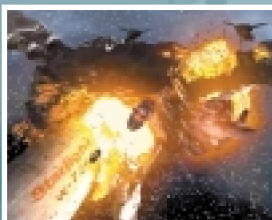
Earth 2150: Escape from the Blue Planet

стр.68 ▶



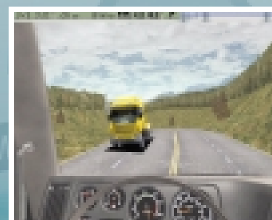
Rally Masters — Michelin Race of Champions

стр.102 ▶



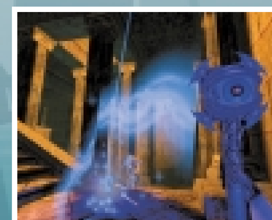
Imperium Galactica 2: Alliances

стр.75 ▶



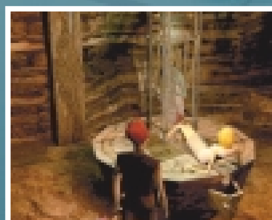
"Дальнобойщики-2" (Hard Truck 2)

стр.71 ▶



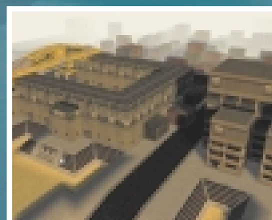
John Romero's Daikatana

стр.86 ▶



"Дьявол-шоу" (Devil Inside)

стр.90 ▶



Dogs of War

стр.96 ▶

Ёукахайнен и Вяйнямёйнен

Лемминкяйнен отправляется за лосем с хвастливыми словами, но вскоре, к своему огорчению, обнаруживает, что хвастовством лося не добыть. — В нижеследующей руне автор приходит к выводу, что некоторым играм лучше все же оставаться собственными демо-версиями. — Ребенок куда-то исчезает, и его наконец находят в болоте.

Начните чтение с этой заметки!

Умело отгородившаяся от внешнего мира потрясающей графикой, но страдающая всеми наследственными заболеваниями RTS. Умопомрачительные погодные эффекты — и бестолковый дизайн юнитов. Многажды обещанный, но впервые увидевший свет (и прекрасно притом реализованный!) терраморфинг в реальном времени — и ужасающее ограничение кампании по времени. В ответ на каждый названный вами небывалый графический эффект я укажу на полноценный и суровый недостаток, губящий игру практически на корню. И это не потому, что, допустим, я вредный такой. Просто такова она, правда жизни. Да и ветер может-таки сдувать вертолеты наземь — завораживающее зрелище.

Словом, господа разработчики, этот движок — хорошая покупка, однако все остальное, включая модели юнитов, вам придется поменять. Сделаете — приходите, будем ждать с "Нашим выбором". Пока — три. Ну, с полтиной — за особое усердие.

И вот что. Когда этот номер уже в виде пленок болтался на третьей полке купе проводников пятого вагона поезда "Москва — Хельсинки", прячась от пограничников, пришло страшное, хотя и ожидаемое известие. Некто К-ф пишет нам своим каллиграфическим почерком: "Итак, спешим представить наш новый проект-локализацию этого сезона Земля 2150: Война Миров". Традиционно, вскоре воспоследует спецредакция под рабочим названием "Земля 2151: Юморная Шняга", добавляем мы от себя.



андрей ом

Кто бы мог подумать, что у польско-немецкой TopWare такие проблемы с русским языком! Казалось бы, чего проще — попросить г-на К-фа и его подручных краснознаменных толмачей-потрошителей и наслаждаться образцами родной речи вроде "Крестьянин под атакой", а также, возможно, новыми приключениями брателлы Вована. Так вот, вместо этого юниты Eurasian Dynasty с ужасающим акцентом отвечают на приказы словами типа "Почьему би ньет?". Помню, в моем детстве был такой образчик трэшевого "кино" категории "Б" под названием "Красный скорпион". В финале между "актером" Д.Лундгреном и его оппонентом имел место следующий диалог.

Оппонент, в испуге: "Николяй, ти же бил в спетсназье!.."

Лундгрен, мрачно: "Я... оставаться в спецназье".

Впрочем, вертолет Бойяр после Олегова первовзгляда в позапрошлом номере был поспешно переименован в Cossack. Коссак, значит.

Выходила к ним Годзилла и Годзилла говорила

Популярность E2150 в Финляндии (вам об этом рассказывал товарищ Олег в позапрошлом номере) достаточно легко объяснима: пейзажи игры до содрогания похожи на происходящее за окном поезда "Лев Толстой" (Москва-Хельсинки) в соответствующем сегменте глобуса северной Европы в осенне-зимне-весенний период. Чистая "Калевала". Минус метеоритные дожди, плюс светящаяся повсеместно реклама буржуазного напитка кока-кола. Впрочем, огни в игре имеются в пол-

◄ **Меню с адским грохотом автоматически выезжают при клике на соответствующее здание. И почему до этого никто раньше не додумался?..**

ный рост — по умолчанию они включаются автоматически с наступлением темноты, но, поковырявшись немного в меню, можно научиться устраивать иллюминацию в полдень, а ночью работать в полной темноте. Никакого практического применения этому развлечению мне найти не удалось (враждебный искусственный интеллект, вероятно, чует нашу базу носом и не стесняется нападать даже в полном мраке), но выглядит крайне свежо. Так, бывало, и щелкаешь фарами туда-сюда по полчаса кряду. Все мигает, весело. Как говорит любимый скринсейвер Д'Гусакова, "а собаке нравица — она улыбаеца".

А еще туманы, господа! Хороши беспримерно. В одну из миссий мы прибываем ночью — начинаем быстренько разворачивать свои пожитки и копать ресурсы, и тут начинает светать, и прямо рядом с нами появляются руины некоего крупного поселения — эффект легко описывается несуществующим словом "кинематографичный". Dawn of Emptiness такой. Дополнительных очков добавляет игре СЛУЧАЙНОСТЬ такого рода моментов. Если бы я додумался среди ночи отправить разведчика покататься по окрестностям, то обнаружил бы эти руины намного раньше.

Погода вообще чувствует себя здесь прекрасно — если во время сильного снегопада сделать максимальный zoom-in, то мы увидим, что наши железки припорошило снегом. То есть умом, конечно, понятно, что это просто догадливый engine вынул из рукава новую текстуру, но все остальные внутренние органы ничего не желают слушать и потрясенно молчат от восторга.

И дестрой, конечно. Как и было обещано, поверхность деформируется в реальном времени, а значит, можно копать доты, подвалы и погребы — в точности как в Metal Fatique. Леса могут гореть, вода имеет обыкновение течь, а здания разрушаются просто-таки пугающе правдоподобным образом — при пальбе от них начинают отлетать горящие ошметки, потом они оседают, начинают разваливаться...

И видеовставки, коих под полсотни штук, — хороши необычайно. То есть, натурально, впечатляют. Вжжж там... Дзынь, бубух!

И тэдэ и тэпэ — у меня есть небольшой совет родным разработчикам, которые, я знаю, всегда внимательно читают наше пустейшее издание. Коллеги по индустрии, купите же у TopWare движок — не думаю, что очень дорого попросят. Потому что engine им удался на "шесть" (оценка такая, по пятибалльной шкале), а вот вся прочая игра ходит с палочкой и нуждается в длительном лечении грязями и электричеством.

Милость к падшим

Вождь и классик ОМХ, как вы знаете из полного собрания его сочинений в двадцати шести томах с гравюрами и перечнем замеченных грубейших опе-



Жизненная правда. Полустанок Мокрое Бридо, Сибирь. Именно здесь, в полном соответствии с Восьмой Теоремой ОМХ, живет единственный в мире поклонник игры Teocracy.

Вождь и классик ОМХ, как вы знаете из полного собрания его сочинений в двадцати шести томах с гравюрами и перечнем замеченных грубейших опечаток, к играм, которые ненавидит, в основном добр и милосерден.

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

Жанр RTS

Разработчики
TopWare (Krakow) www.topware.com

Издатель
TopWare Interactive www.topware.com

Сайт игры
www.earth2150.com

Интересность
3.5

Сложность средняя
Графика ★★★★★
Сюжет ★★★
Музыка ★★★
Звук ★★★★
Управление ★★★★★

Суть
Приключения харвестера "Груз" и вертолета "Козак". Если же серьезно, то это самая красивая на сегодня трехмерная RTS абсолютно без царя в голове. Земля деформируется, леса горят в реальном времени, весело светятся фары у техники. Вот все, что вам нужно знать об этом продукте польско-немецкой дружбы.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233, 32+ Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0, 3D-ускоритель (минимум 4 Мбайта видеопамяти).

Дополнительная информация
Для прокручивания видеовставок необходим Windows Media Player 6.4. Готовьте также порядка 500 Мбайт свободного места на жестком диске.

чаток, к играм, которые ненавидит, в основном добр и милосерден. Согласно его Теореме номер восемь, даже у самой заскорузлой игрульки где-нибудь в далеком таежном остяцком поселке Мокрое Бридо есть потребитель и поклонник ("Вы, игра, — нежно говорит в таких случаях ОМХ, — должны стать Игрой с большой буквы. Старайтесь, слышите?"). Он берет журнал, читает там про какую-нибудь Theocracy и замертво падает на неструганный пол, пораженный громом Знания. Это — Его!

Так вот, после нашего апрельского номера и тамошнего первовзгляда на E2150 стал я отчего-то подумывать, что игра-то — о-го-го. И даже где-то, наверное, способна задвинуть Total Annihilation глубоко на пыльные антресоли. И, вероятно, наконец собственноручный дизайн юнитов встанет с печи, где он провалялся 33 года, периодически всплывая в сугубо люмпенских играх вроде Extreme Tactics, и развернется во всю молодецкую ширь. А красоты там какие...

В общем, как это часто бывает, с возрастом игра утратила обаяние и легкость юности, заметно располнела и существенно обрюзгла. Структура миссий, которую авторы называли "нелинейной", очень похожа на такую же в Warzone 2100 (опять "дветыщи", это просто каббала чисел какая-то!); иными словами, у нас есть некая центральная база и задание накопить определенную (и весьма недетскую) сумму денег ровно за 180 дней. После этого демонстрируется этакий крутящийся глобус (ах, X-COM...), на котором и предстоит выбирать точку приложения наших дальнейших усилий. Я пытаюсь сказать, что местная нелинейность вполне заслуживает эпитета "сомнительная" — таким образом нам позволяли развлекаться еще в самом первом блаженной памяти C&C. Гордиться тут совершенно нечем.

Вместе с тем задания миссий достаточно забавны: так, в паре случаев предписывается собрать как можно больше ресурсов, не шумя и не отсвечивая, ибо превосходящие силы врага ходят по карте табунами.



Засланные "Казачки" прилетели заправляться. Обратите внимание на корректные, четкие тени — это что-то невероятное.

Впрочем, вертолет Бойяр после первовзгляда в позапрошлом номере был поспешно переименован в Cossack.

Пресловутый дизайн юнитов как был олицетворением великорусской пословицы "Не пришей кобыле хвост", так им и остался: существуют оптимальные комбинации компонентов, после вычисления которых дальнейшие креативные манипуляции становятся не нужны. Конечно, ни слова об этих комбинациях я вам не скажу, чтобы не убить E2150 во младенчестве. Пусть еще побегает.

Модернизации и апгрейдам подвержено все, и не по одному десятку раз. Никакой системы я здесь, как ни старался, не нашел: когда есть лишние деньгоресурсы, апгрейдим все подряд, нет — не велика беда.

И вот еще что. Если вы заметили, выше говорилось вскользь о крупной сумме за 180 дней. Так вот (очередная глава в труде всей моей жизни "Как убить RTS на корню, завоевать друзей и оказать влияние на". Спрашивайте у распространителей зимой сего года, ближе к очередному миллениуму), ограничение времени губит любую стратегическую игру с пугающей эффективностью, легко перевешивая все ее достоинства вкупе с реалистичным снегом и подкопами. Спешка, дорогая TopWare, уместна только при игре в Q3 и еще при одном-двух непотребных делах.

И потом

Здесь я хотел возмутиться абсолютно одинаковыми по своим ТТХ юнитами всех трех сторон, попинать отвратительный дизайн и модели техники "условных американцев" (Евразия и лунные отщепенцы в этом смысле несколько приличнее), а также суетливые бои, где даже в сверхвысоких разрешениях курсор превышает габаритами средний танк раза в два. Но передумал — пустое.

Видите ли, перечисленные выше неприятности совершенно таковыми не являются — это обычные родовые черты любой трехмерной RTS. Я смотрю на экран, вожу мышью и кручу колесико, в то время как мозг занимается своими делами.

Вероятно, так и должно быть, но с этим очень трудно смириться.

Мы опять какого-то чуда ждем. Как говорят персонажи Михайло Зощенки, хушь плачь.

Мнения об игре

Из превью на сайте Strategy Planet (www.strategyplanet.com): "Вам может показаться, что все три расы — клоны друг друга. Конечно же, это не так! Во-первых, они по-разному собирают ресурсы, а во-вторых, у юнитов разный принцип действия. Евразийцы ездят на танках, UCS используют гигантских роботов, а лунные колонисты рассекают на воздушных подушках!"

Сайт The Adrenaline Vault (www.avault.com) рассказывает своим читателям о сюжете: "Ядерные удары изменили орбиту Земли, и теперь она постепенно движется по направлению к Солнцу, чтобы там благополучно погибнуть. Сразу двум народностям пришла в голову мысль переселиться на Марс, а обитатели Луны решили всему этому помешать и остаться в гордом одиночестве".

Computer Games Online (www.cdmag.com) воздает должное интерфейсу: "И ветераны, и новички оценят местное управление: меню и подменю прекрасно организованы, и вы почти всегда находитесь на расстоянии одного клика или нажатия кнопки до той опции, которая вам нужна. Упомянем и мышь с ее контекстно-зависимым курсором. Словом, вы наверняка почувствуете себя как дома".

Легкий налет элитности

Скажу сразу: мне — понравилось. С одной стороны — симулятор в чистом виде; родословная у него, как во всех приличных домах, уходит в тренажеры. С другой... впрочем, в двух словах тут не скажешь.

Начните чтение с этой заметки!

“Дальнобойщики-2” (Hard Truck 2) предоставляют почти неограниченную свободу действий, что до некоторой степени напоминает “Элиту” со товарищи.
Это сочетается с качественными физическими моделями тяжелых грузовиков (поскольку водить здесь надо именно их) и неплохой реализацией игровой вселенной в целом. Игра весьма и весьма атмосферна, что во многом достигается благодаря удачному музыкальному сопровождению. Графический engine, работающий в разрешениях до 1024x768, хотя и не является прорывом мирового масштаба, вполне справляется со своими задачами. Сюжета, по которому надо продвигаться, нет; речь идет лишь о коммерческом успехе игрока. В то же время необходимо отметить, что почти все, что там есть, могло выглядеть лучше. Хотя и ненамного. Если же подвести общий итог по вышеперечисленным аспектам...
Короче, неплохо получилось. Можно было чуть получше, но и так ничего.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



андрей “хорнет” ламтюгов

С другой — в игру добавлены определенные элементы “элитности”. Ну да, от того самого волшебного слова с прописной буквы — “Элита”. А значит, можно зарабатывать деньги, причем зарабатывать в то время и в том месте, где заблагорассудится.

Есть еще и третья сторона. Игра хороша уже потому, что необычна. Конечно, это сиквел, продолжение. Но тема все равно остается практически неразработанной, так что свежесть не теряется. На всякий случай напомню, что симуляторов “Формул-1” у нас через край, а вот симуляторов тяжелых грузовиков — всего ничего.

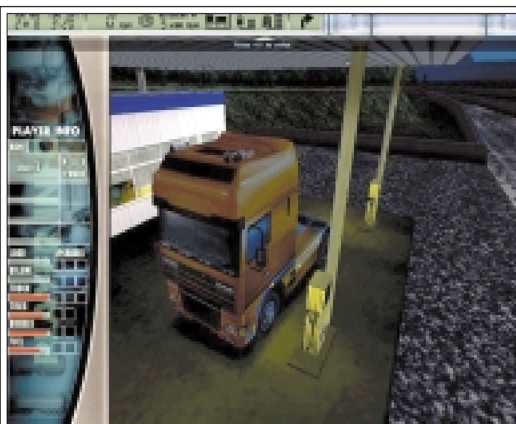
Впрочем, это все лирика.

А никто тебя и не...

Итак, пара слов о свободе. Налицо довольно большая карта местности с примерно десятком населенных пунктов. Вот между ними-то и надо курсировать, перевозя разнообразные грузы. Выберешь дальнюю поездку — дадут больше денег, предпочтешь отправиться чуть ближе — быстрее управишься, а также, быть может, не нарвешься на бандитов или полицию (подробнее о такой “приятной” возможности — чуть позже). Деньги расходуются на модернизацию машины или даже на приобретение нового транспортного средства. Апгрейдов — десятка два: начиная с форсированного мотора и кончая АБС и тормозами с вентиляцией. Грузовики заметно отличаются друг от друга. Согласитесь, трудно не почувствовать разницу между “ЗИЛом” и “Рено-Магнумом”.

Строго говоря, каждый рейс — это гонка, в которой кроме вас участвуют еще три-четыре гру-

◄ **Проблему полиции можно решать по-разному.**



Все операции выполняются прямо за баранкой.

зовика. Приехавший первым получает премию... и еще кое-что сверх того (подробности — письмом). Но гнать вовсе не обязательно, поскольку что-нибудь заплатят в любом случае. В принципе, абсолютный лимит времени есть, но не особенно жесткий. Короче, катайся и наслаждайся жизнью. Другое дело, что наш брат рефлекторно воспринимает как мишень любой движущийся объект, идущий на обгон.

А еще в промежутках между рейсами можно свернуть на замкнутую трассу, где периодически проходят уже настоящие гонки (опять же на коммерческих началах).

Наконец, имея деньги и особую лицензию, можно нанимать безработных водителей, которые в ожидании вашего внимания скучают на великом множестве автостоянок. Если взять на работу половину из них (точнее, 51 процент), то все — игра заканчивается, you won. С деньгами все ясно, а вот для получения лицензий надо выигрывать заезды с товаром. Кстати, действие лицензии ограничено по времени. Если примерно за десять минут не успел никого нанять — извини.

Есть и еще кое-какие способы сбора “бибов”.

Говорят, что искусственному интеллекту тоже позволено нанимать 51 процент водителей. И в этом случае игра тоже заканчивается, но уже в менее оптимистическом ключе. Впрочем, как мне показалось, умный железный парень особой активности в этом вопросе не проявляет. Молодец.

Одним словом, свобода! Та самая, о которой в последнее время столько разговоров. Хоть и относительная, конечно.

Очень характерный момент: можно ничего не делать, просто ездить и глазеть на окрестности, благо этих самых окрестностей предостаточно. Если, конечно, есть деньги на бензин. Но они всегда есть, цены на топливо здесь символические...

Удар по криминалу

Все как в жизни: бандиты и представители силовых структур отлично ладят между собой (по крайней мере примеров обратного я

У братвы по крайней мере нет вертолетов Ка-52 в черно-белой полицейской раскраске.

“Дальнобойщики-2” (на Западе Hard Truck 2)

Жанр Симулятор гонок на тяжелых грузовиках, густо замешанный на... Elite

Разработчики
SoftLab-Nsk www.softlab-nsk.com

Издатель
“1С” www.1c.ru

Сайт игры
www.1c.ru/games/ht2

Интересность



Сложность средняя
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★
Управление ★★★☆

Суть
Дух свободы “Элиты” на дальнобойном грузовике с реалистичной физической моделью — очень удачная мысль. Возможно, новые “Дальнобойщики” не идут дальше повторения этого духа, этой атмосферы, но они по крайней мере дают его ощутить. А это дорогого стоит.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 266, 32 Мбайта ОЗУ, 200 Мбайт на жестком диске, 3D-ускоритель (обязателен!), 6х CD-ROM, рекомендуется джойстик или руль.

Мнения об игре

“В этом определенно что-то есть! Можно ли ошибиться, организовав в игре ФУТБОЛ на БОЛЬШИХ грузовиках!” — восклицает обозреватель FlungPu с сайта 3D Speed (www.3dspeed.com).

“Что здесь впечатляет больше всего — так это богатство возможностей. От нестандартных гонок до нападений мафии и воздушных атак полиции. Если разработчики сумеют собрать все это воедино, результат может стать революционным”, — говорят на сайте The Adrenaline Vault (www.avault.com), обсуждая демо-версию игры.

“Русский разработчик SoftLab-NSK обещает прорыв в абсолютно новом жанре игрового автовождения”, — замечает John Bergerud с сайта Gamer’s Alliance Source (www.ga-source.com).

“Один на дороге, в погоне за трудовым долларом, в борьбе с конкурентами — я бы сказал, что это очень по-американски. Единственная проблема: вот такое воплощение американского духа сработано в России. Ну разве не ирония судьбы?” — делится своими наблюдениями Storm, один из авторов сайта GameSurge (www.gamesurge.com).

Говорят разработчики

"Hard Truck был простым "рейсером". На этот раз все будет интересней! Мы решили, что обычные гонки — это слишком просто, и попытались создать симулятор жизни водителя-дальнобойщика", — говорит Николай Барышников, руководитель PR-службы компании "1С".



Кстати, утопление грузовика означает мгновенный конец игры.

не наблюдал). А вот нашего брата дальнобойщика они НЕ УВАЖАЮТ. Первые укладывают на дорогах аккуратные ряды... противотанковых мин, а при встрече открывают огонь из автоматического оружия. Вторые... вторые менее оригинальны — требуют остановиться и уплатить штраф. А штрафы у этих сволочей начинаются, извините, коллеги водители, с $500. А заканчиваются (если такое вообще возможно) в районе... брат, не надо хвататься за монтировку... тысяч двадцати. Если не останавливаться, то вторые немедленно прибегают к методам первых. Но с еще большей эффективностью. У братвы по крайней мере нет вертолетов Ка-52 в полицейской черно-белой раскраске. Я не шучу. К счастью, спектр оружия "Аллигатора" не подвергался достоверному моделированию. А то ведь и хоронить было бы нечего.

Оружия дальнобойщику не положено, но наземные силы противника ощутимо уступают вам по части инертной массы, что можно эффективно использовать. В интро контратака озверевшего грузовика демонстрируется очень наглядно. Так держать, братья! Так победим!

Чего стоит один лишь трекбол – футбол для грузовиков в режиме multiplayer.

Виртуальная кабина

Здесь такая действительно есть — используя мышь, можно покрутиться влево-вправо, правда, реального проку от этого почти никакого. Зеркала есть, но смотреть в них, одновременно ведя машину, невозможно.

Время "одной кабины на всех", к счастью, прошло — теперь у каждого грузовика она своя.

Мелочи сопутствуют. Дворники, ближний/дальний свет — все это есть. Хотя даже здесь реально работают только два прибора: спидометр и тахометр. Приборов, конечно, и так не много, это все-таки не самолет, но все же.

Водить машину относительно легко. Относительно. По сравнению, скажем, со старыми "Формулами" — и управляется лучше, и скорости не те. Свои нюансы, конечно, есть.

Осталась и работает лучшая идея первых "Дальнобойщиков" — хрупкость груза. После сильного удара вам тут же сообщат: потеряно десять процентов... еще десять... Если потерять все, то деньги за перевозку будут уже не давать, а отнимать.

Проблемы начинаются в основном ночью. Главным образом, они связаны с этими бандитскими минами. Днем их легко обнаружить и объехать. А вот в темноте...

Кстати, хуже всего груз воспринимает именно подрыв на мине. Грузовик, взлетев на воздух, довольно быстро возвращается на землю и нередко оказывается в состоянии ехать дальше. А вот лампочки, яйца, бутылки с мартини... несчастные бутылки с мартини... Сладкий огненный напиток выливается на дорогу, и колеса элементарно начинают прилипать к асфальту. Шучу, конечно.

Раз уж мы об этом — о повреждениях, а не о мартини — заговорили. Модель повреждений в целом неплоха. Многое ломается — и это видишь глазами и ощущаешь при управлении. Но можно было сделать и лучше. Лично я не очень верю, что грохнувшись с довольно высокого моста, можно остаться "в строю". Вот и товарищ Станиславский того же мнения...

Коллега — потенциальный соперник и, возможно, перспективный батрак.





Пейзаж на закате. Идиллия.

Проект “Земля многообразна”

Карта вызывается классическим способом — нажатием на Tab. На вид впечатления чего-то очень большого не производит. Но когда ударяешь по всему этому автопробегом...

В игре есть все известные (лично мне) типы дорог и ландшафтов. Под аккомпанемент стремительно меняющихся дней и ночей (желаемый темп этой смены можно указать в меню) вы проноситесь по чему-то проселочному, мерзостным грунтовкам, могучим развязкам, заснеженным горным серпантинам, эстакадам над морем — и все заканчивается чумовыми гонками по пустыне off-road. Казалось бы, бред — но смотрится приятно. И действительно остается впечатление, как от дальнего рейса.

Погода, опять же. Тучи плавно собираются, потом с неба начинает литься вода (надеюсь, питьевая), красиво оседающая как на асфальте, так и на лобовом стекле. В придачу к этому — всевозможные варианты закатов и лун. Естественный спутник, кстати, действительно светит.

Нельзя сказать, что отрисовка всего этого дела устанавливает новые стандарты. Даже напротив — за относительно крупные размеры “вселенной” приходится платить — к примеру, угловатыми дорогами и серией елок за обочиной, своей похожестью друг на друга напоминающих доски в заборе. Но ездить по такому миру интересно. По крайней мере поначалу. Все время находишь что-то новое — и, вообще говоря, без разницы, как художники изобразили пейзаж с мостиком на речкой. Ощущения все равно приятные.

А штрафы у этих сволочей начинаются, извините, коллеги водители, с $500.

В общем и целом

Там еще много всего. Чего стоит один лишь траклбол — футбол для грузовиков в режиме multiplayer.

Затягивает, повторюсь. Впрочем, это общее явление для игр, в которых нужно выполнять челночные рейсы с целью накопления капитала на новое транспортное средство. Что во всеми любимом “Фронтире”, что в не менее обожаемых “Вангерах”. Налет “элитности”, одним словом. Там даже запретные грузы есть.

И самое главное — атмосфера. Не люблю “Арию”, но должен отметить: саундтрек к игре в исполнении металлистов-пенсионеров получился отличный. Настроение создает на раз — в процессе гонки непроизвольно начинаешь трясти башкой в такт. Даже если слушаешь только Джанго Рейнхардта.

Конечно, все это не безупречно. Чего уж там. Многие моменты можно было выполнить лучше (хоть и ненамного, но...): сделать бандитов более организованными; улучшить AI соперников; устранить по-настоящему кривые моменты в интерфейсе, поскольку та его часть, которая отвечает за коммерцию, выполнена дико неудобно; потом само “прохождение”... — честно говоря, лично я предпочел бы не скупку водителей оптом и в розницу, а продвижение по хорошей сюжетной линии.

Но если подвести общий итог, то... Скажем так, поигравши в служебных целях, я могу на этом и не остановиться.

Лунный свет действительно помогает делу.



Reviews060H.p65 74 07.05.2000, 12:48

Звездные войны

Фотореалистично вращать бровями при честном народе, заморозить себя в криогенной камере, спрятать на карликовом астероиде, забыть код, искать себя тысячу лет, найти, отморозить, выпить сто и всплакнуть над финальным роликом? Это лучше, чем трястись от холода на собственной даче в ожидании снулых арбузов с базара.

Начните чтение с этой заметки!

Imperium Galactica 2 — типичный представитель нового поколения стратегических игр, мутантов весьма своеобразных, выросших на костях Master of Orion, вскормленных успехом Homeworld. С одной стороны, это классическая “глобальная космическая” со всеми необходимыми атрибутами — бескрайней галактикой и планетами вместо звезд, парой сотен всевозможных двигателей, лазеров, гусениц и нейростабилизаторов, которые надо изучать в течение многих сотен лет, межзвездной дипломатией, торговлей, строительством на планетах и масштабных битвах в открытом космосе.

С другой стороны, IG2 никак не отзывается на кнопку “конец хода”, а значит — масса событий происходит одновременно. Те же самые “масштабные в открытом” должны напоминать (по задумке авторов, оговоримся сразу) трехмерные битвы в прошлогоднем блокбастере Homeworld. На поверхности планет нас ждет Total Annihilation, не меньше: резиновая рамка, группы по кнопочкам “1”, “2”, “3”, укрепления в городах, все по-взрослому.

А с третьей стороны (кто сказал, что их должно быть всего две?), перед нами один из первых (и очень качественный) образцов полностью трехмерных стратегических игр. То есть очень красиво, очень ярко и очень... медленно, если у вас нет 3D-акселератора или, не ровен час, есть Pentium 166.

И, не останавливаясь на достигнутом, предлагаю обсудить четвертую сторону игры. У IG2, видите ли, есть сюжет. Причем сюжет такой большой и сложный, что умещается только на четырех CD. И те из вас, кто привык покупать диски не за 60 долларов, а за 60 рублей, Imperium Galactica 2, скорее всего, покупать не станут, если мы не дадим игре “Наш выбор” и не поклянемся, что она лучше X-COM, помноженного на Master of Orion 2. Но чудес не бывает...



◄ **Не Homeworld, но местами красиво...**

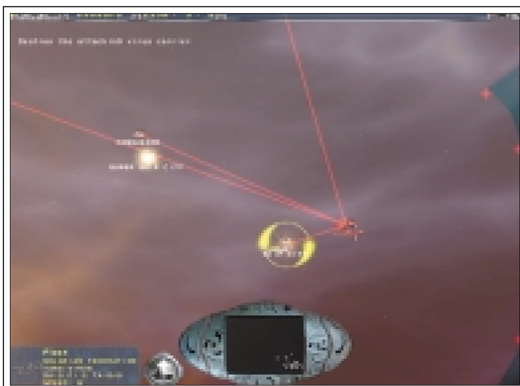
олег хажинский

В самом деле, четыре диска — это перебор. Игра с едва заметным усилием втискивает свои рыхлые телеса в наш, не резиновый, прошу заметить, а жесткий диск и (“ку!”) хочет еще один CD. В Imperium Galactica 2 немало рас, но играть можно лишь за три — получается, по диску на брата. Скажу сразу, на них — ничего особенного. Просто много-много минут высококачественной 3D-анимации в разрешении 640x400. Настоящее загляденье, но об этом — позже. Сейчас перед нами главное меню игры, пункты которого наглым образом совершают вращение против часовой стрелки в бесстыдном 3D. Периодически проносящиеся мимо астероиды и космические корабли не в состоянии отвлечь от трех заветных позиций — “Сценарии”, “Кампания”, “Многопользовательский режим”. Жестоко порезанная демо-версия осталась в прошлом, давайте смотреть, что есть в полной игре.

Состав преступления

Раздел “Сценарии” расширился и теперь содержит аж 10 миссий. Задания предлагаются далеко не банальные — скажем, достичь определенной популяции на заданной планете за определенное время. Эдакое “космическое кролиководство”. Или, не имея возможности, вести исследования и строить фабрики на планетах, одолеть вражескую цивилизацию... Разработчики обещали регулярно снабжать игроков свежими сценариями и свое обещание держат. На сайте www.imperiumgalactica2.com в разделе download вас уже ждет пара новых миссий. Кроме того, обновлению также подвергнется список доступных изобретений и типы космических кораблей. Следите за рекламой!

Объявившийся в полной версии многопользовательский режим тут же закрылся на длительную реконструкцию. С multiplayer у разработчиков, будем говорить прямо, случился конфуз. Ребята от-



ключили тактические сражения, оставив только стратегическую порцию игры. Народ почему-то возмутился и завалил издателя гневными письмами. В итоге в Digital Reality сейчас вовсю корпят над патчем, но “из-за предстоящего трудоемкого тестирования нового режима не могут назвать точную дату выхода новой версии”. Imperium Galactica 2 вообще вышла с массой достаточно серьезных недочетов. В частности, setup не разрешал ставить графические разрешения выше 640x480, в многопользовательском режиме игра всегда запускалась на максимальной скорости, на многих компьютерах исчезли знаменитые видеоролики... Разумеется, разработчики выпустили все необходимые патчи, так что если вы собираетесь всерьез поиграть, соблаговолите по вышеназванному адресу. Есть и еще одна причина скачать “заплатку” — в последней версии игры появился режим scirmish — никаких кампаний или сценариев, старая добрая игра на “случайной” карте до полной победы.

Мнения об игре

“После месяца игры Imperium Galactica 2 стала вызывать у меня приступы невыносимой скуки. Стало совершенно ясно, что одиночный режим в IG2 просто никакой, игра создана для multiplayer. Но все мы знаем, какая штука приключилась с multiplayer'ом...” — сокрушается некто Dereknor на форуме IG2 (http://forums.gtgames.com/ig/).

“Тактические сражения — самая слабая часть игры. Битвы в космосе превращаются в банальные стычки “стенка на стенку”, и никакие формации не в состоянии спасти положение. На земле — только танки. Конечно, их можно модифицировать, навешивать на броню достаточно интересные “игрушки”, но они все равно остаются всего лишь танками, — в IG2 нет воздушных баталий, нет сражений на море, нет артиллерии, которая позволила бы использовать рельеф...” — пишут на www.gamecenter.com.

“Юниты не сбалансированы, дизайн кораблей практически бесполезен — чаще всего достаточно просто взять “все самое крутое”; космический корабль строится столько же, сколько и танк, — где такое видано? Все эти недостатки свойственны большинству современных стратегических игр (вспомните, что было с Age of Empires в самом начале). Но мне от этого не легче...” — страдает BlackkTiger на форуме IG2 (http://forums.gtgames.com/ig/).

Imperium Galactica 2: Alliances

Жанр Глобальная космическая стратегия в реальном времени

Разработчики
Digital Reality
Издатель
GT Interactive www.gtgames.com

Сайт игры
www.imperiumgalactica2.com

Интересность
3.5

Сложность средняя
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★★
Управление ★★★★☆

Суть Неудачная попытка скрестить Master of Orion с Homeworld породила монстра о четырех дисках. Музыкальная дорожка превосходна, ролики круче, чем в “Звездных войнах”, трехмерная графика вызывает головокружение. Жаль, играть скучновато. Говорят, это возрастное.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. PII+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 3D-акселератор (рек. ускоритель 2-го или 3-го поколений), 4x CD-ROM, 465 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Поддерживается многопользовательский режим по TCP/IP.

Скучать не дают, хотя Сюжетом с большой буквы, так, чтоб один раз и до самой пенсии, в IG2 и не пахнет. Мне это нравится, а вот другие люди недовольны.

О бедном сюжете замолвите...

Честно говоря, к встрече с сюжетом Imperium Galactica 2 я готовился с некоторой опаской. По мне, лучший сюжет — тот, которого не замечаешь. Играешь себе, играешь увлеченно, проходишь игру до конца — и тут, задним числом, до тебя доходит — ничего себе... да это же Сюжет! С другой стороны — яркий сюжет IG2 совсем бы не помешал, потому что перспектива играть в сотый раз в Master of Orion, пусть и в 3D, выглядела несколько мрачноватой.

К счастью, все оказалось совсем не так страшно, как могло быть. Сюжетную линию определяет выбранная вами раса. Shinari — обязательные в любой “глобальной космической” ботаники. Слабые и ленивые, они в то же время блестящие дипломаты и гениальные ученые. Свою победу Shinari приходится завоевывать не в открытом космосе, а в тиши научных лабораторий и на дипломатических приемах. Примечательно, что художники из Digital Reality изобразили их при этом натуральными баранами. К чему бы это?

Kra'Hen — полная противоположность Shinari. Крепкие, агрессивные и экстремально тупые,

эти ребята вообще прибыли к нам из другой галактики. Стиль их действий: в полной тайне развиться, накопить достаточно сил и одним ударом свернуть... Главное — не наломать дров на ранних этапах игры.

Завершают список так называемые Solarians, а на самом деле — наши, родные, люди с планеты Земля. В прошлом у них тяжелая история, в настоящем — полный бордельеро, а будущее крайне туманно. Люди лишены каких бы то ни было замечательных способностей, кроме умения замораживать своего лидера на неопределенное время, впрочем, у них нет и особенных недостатков.

Сюжет, между тем, крайне стесняется лишний раз напомнить о своем присутствии. Продемонстрировав непривычно длинный и увлекательный ролик, рассказчик умолкает на долгие, долгие годы. Тем временем длительный (и довольно, надо сказать, занудный) процесс освоения новых территорий на звездной карте, развития планетарной экономики, создания космического флота прерывается весьма милыми поначалу “случайными событиями”. Террористы обещают заразить вирусом целую планету, и мы летим на перехват. Успеем или нет? Волнение момента подчеркивается отсутствием кнопки “конец хода”, а значит — невозможностью точно ответить на этот вопрос. Успеваем, атакуем и... терпим поражение. У террористов крутой кораблик. Но главный флот Империи уже на подходе, и... оказывается, что в совершенно другом “углу” (карта местности хоть и представлена в полном 3D, и позволяет вращать себя всеми возможными способами, на самом деле плоская, как наша Вселенная, и слава богу) нашей Империи наркосиндикат снабжает армию психоделическими веществами, от которых некоторые танкисты открывают огонь по своим. Строительство нескольких госпиталей значительно оздоровляет ситуацию... и если бы не внезапно появившийся на наших радарах астероид, который через полгода превратит главную космическую верфь Империи в пар, то было бы время заняться поисками забытого клада, который кто-то с прогрессирующим склерозом забыл на планете, в



Для тех, кто слегка заблудился в трехмерных пространствах игры, предусмотрен режим “помощи”. Нажмите кнопочку F1 и читайте.



Живой взгляд, осмысленное выражение лица, достоверная мимика — неужели это чудо компьютерной анимации скоро будет заморожено в криогенной камере?

которой фигурирует слово “Центавра”. Ну, вы поняли. Скучать не дают, хотя Сюжетом с большой буквы, так, чтоб один раз и до самой пенсии, в IG2 и не пахнет. Мне это нравится, а вот другие люди недовольны. Образец для подражания — Alpha Centauri, все еще находится на заоблачной высоте.

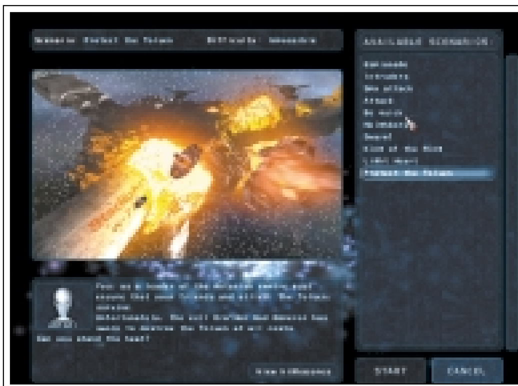
Объявившийся в полной версии многопользовательский режим тут же закрылся на длительную реконструкцию. С multiplayer у разработчиков, будем говорить прямо, случился конфуз.

Не Homeworld

На форумах IG2 в Интернете идет настоящий бой. При этом сама игра уже никого не интересует: кто-то прошел до конца и успокоился, кто-то ждет multiplayer-патча, а кто-то, не будем скрывать, считает новую “Галактику” натуральным отстоем (и мстительно форума не покидает).

А проблема состоит в том, что разработчики попытались угодить двум очень, очень разным группам игроков. Стратегическая часть игры призвана ублажить старых фанатов МОО2 и, в целом, со своей задачей справляется. Тактическая же часть IG2 привлекла внимание поклонников стратегий в реальном времени, среди которых встречаются и нормальные ребята, но... короче, с “дедами” отношения у них никак не складываются. “Деды” недовольны “реальным временем” вообще и тупыми тактическими сражениями в частности. Стратегоманы со стажем — вообще крайне консервативный народ, встречающий любые изменения в штыки. А молодежь, которая собралась “порубиться” в multiplayer, вдруг обнаружила там вместо тактических сражений зияющую дыру. Настоящая засада. Кто-то пойдет по суд, помяните мое слово.

Впрочем, сравнение IG2 с Homeworld некорректно. Сражения в космосе выглядят вполне пристойно, что само по себе для “глобальных космических” достижение немалое. Но полноценной RTS не получилось. Слишком неудобное управление, нет настоящей трехмерности, нет динамики и драйва Homeworld. Теоретически, создать полноценную, самодостаточную тактическую игру, которая легко вписалась бы, стала частью игры более сложной, — вполне реально. Это вопрос интерфейса управления и баланса сил. Только стоит ли возиться? В IG2 размер



Сценарии, среди которых попадаются весьма зубодробительные, можно скачивать на сайте игры.

флотов не имеет ограничений. Поиграв достаточное количество времени, можно собрать армаду из нескольких тысяч кораблей, эффективно управлять которой в реальном времени будет просто невозможно.

На поверхности планет все несколько мрачнее. Мы размещаем здания так, как нам заблагорассудится, стараясь использовать рельеф и не забывая о строительстве защитных сооружений. Вокруг ползают танки (к сожалению, разработчики решили не разоряться на пехоту, артиллерию, роботов или, на худой конец, авиацию) и ждут, когда прилетят транспортные корабли, поднимут их на орбиту и отправят в далекое путешествие, из которого, как правило, не возвращаются. Битва танков с танками в условиях ограниченного пространства и скучного рельефа — не самое увлекательное занятие на земле, да и в IG2 тоже. Эта часть игры вызывает у меня наименьший энтузиазм — уж лучше было оставить все так, как было в старом добром MOO — просто, наглядно и волнующе.

Детали

Все остальное на уровне. Интерфейс управления требует некоторого освоения, но очень удобен. Чтобы не погрязнуть в болоте микроменеджмента, существует "автобилд", который контролирует порядок строительства зданий (а их в IG2 много, ох как много!) в зависимости от выбранной модели развития. Модель разрешается поменять, у одной планеты или у всех сразу, можно вмешаться и построить что-то свое, не отключая "советника", а вот очередей на строительство нет.

Научный экран выглядит устрашающе и, на мой взгляд, слишком запутан — к чему мне разбираться в этих роликах, шестеренках и обозначениях? К счастью, есть так называемый quick research, который позволяет контролировать научную деятельность сограждан с главного экрана и без всяких шестеренок. Чтобы прогресс не стоял на месте, не забывайте строить лаборатории в нужном количестве (а их в игре целых три типа, сбиться очень легко).

А молодежь, которая собралась "порубиться" в multiplayer, вдруг обнаружила там вместо тактических сражений зияющую дыру. Настоящая засада.

Великий проект строительства Super Ship City провалился. Построены четыре судостроительные фабрики, два небоскреба готовы принять рабочих, подведена энергия... работать некому! Где я найду 20000 недостающих рабочих? Только в роддомах, иначе в IG2 нельзя....

Источник доходов (кроме сбора налогов) — торговля. Между планетами курсируют купеческие корабли, они выбирают маршруты сами, помимо нашей воли, приходят и уходят, когда пожелают. Мы можем лишь способствовать развитию торговли — строить на планетах торговые центры, банки и... подсчитывать прибыль.

Система дипломатии выглядит достаточно внушительно — столь многое можно рассказать, попросить, потребовать или подарить. На практике же она применяется редко, все вопросы решаются более простыми и грубыми методами. Да и о какой дипломатии можно говорить, если вся сравнительная информация о расах доступна с самого начала игры и заранее ясно, кто кого круче и насколько.

Объемы и ролики

Умные люди утверждают, что если погнаться за двумя зайцами, то можно ни одного не поймать. В случае с Imperium Galactica 2 можно считать, что один заяц убит, а другому, тяжело раненому, удалось скрыться. Пытаясь проглотить слишком крупный кусок, многие игры свернули себе челюсть. IG2 удалось сохранить вполне приличный внешний вид, который не смогли испортить многочисленные "заплатки", первая из которых была выпущена лишь спустя месяц (!) после выхода игры на американский рынок.

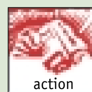
И все же, потеряв тактические сражения, игра потеряла свое лицо. Мы получили еще один MOO-клон, блестящий, красивый, скучный. Сюжет IG2 мир спасти не в состоянии, кишка тонка. Поэтому, простите, "Нашего выбора" не будет. И даже твердую "четверку" ставить не за что. Но играть все равно надо — ибо редки они здесь, "глобальные космические"...

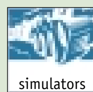


Reviews060H.p65 78 07.05.2000, 12:49









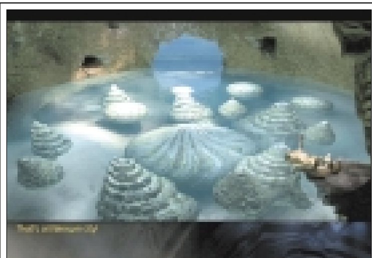
Длиною в жизнь

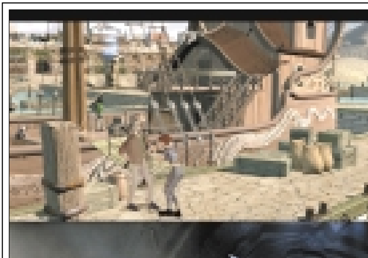


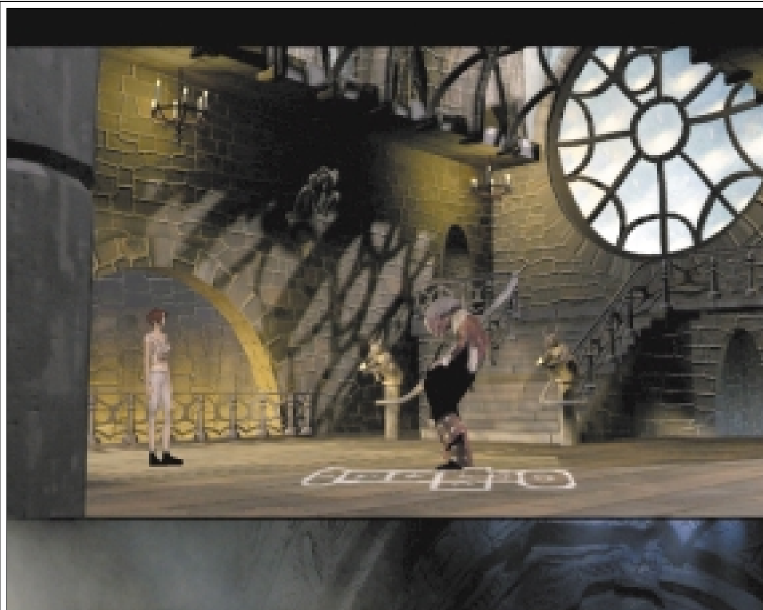
Мы живем в странном мире. Мире логики и техники, мегаполисов и мегакорпораций. Вы когда-нибудь задумывались о том, что этот мир ущербен? Я — да. Мы живем не на Земле — мы живем в Старке. А это совсем не одно и то же.

Начните чтение с этой заметки!

The Longest Journey — практически идеальный квест для любителей Иных Миров. С мощным и удивительно глубоким сюжетом, наполненным легендами и пророчествами. С очаровательной главной героиней, которая ведет дневник (кстати, советуем поглядывать) и заводит кучу друзей в обоих мирах. С обворожительной и зачастую просто шокирующей графикой, которую совершенно не портят иногда не слишком удачные модели населяющих игру существ. С изрядной долей юмора и нехарактерным для "красивой сказки" количеством печальных моментов. С удобным, продуманным управлением и замечательными, взывающими лишь к мысли, а не к зрению головоломками. С огромным потенциалом и сильнейшим гипнотическим воздействием на игрока. Вы просто обязаны сыграть в The Longest Journey. Просто обязаны.







михаил судаков

"Сначала была Земля. И жившие на ней люди в совершенстве владели магией, но в равной степени почитали и технику. И люди были подобны богам, умея двигать звезды, а звезды надменно взирали на людей и смеялись, предвидя скорый закат великой, но самонадеянной цивилизации. При всем своем могуществе человек меньше всего заботился о собственном доме.

И тогда с неба спустились Драк'Кины — Боги, которые были выше людей. Они отобрали 13 самых достойных и назвали их Хранителями. С их помощью Земля была разделена на две части, два измерения: Старк и Аркадию — мир науки и царство магии. Тринадцатый Хранитель был помещен в Башню между мирами — следить за нитями реальности и поддерживать установленный Баланс. Каждую тысячу лет Хранитель менялся, и так продолжалось до тех пор, пока шестеро Хранителей Старка не прервали связь со своими бывшими единомышленниками в Аркадии, основав новый культ и твердо решив разрушить Баланс.

Последний Хранитель, пробывший в Башне всего 200 лет, был вынужден бежать из своей обители. Отступники из Старка уже готовят ему замену — нового Хранителя, который сумеет объединить миры и вернуть человечество в золотую эру. Но они даже не задумываются о том, что Реальность еще не готова к такому изменению и разрушение Баланса неотвратимо повлечет за собой вселенский Хаос...

Аркадии и Старку нужен Баланс. Балансу нужен новый Хранитель. Кто займет пустующее место?"

История Баланса, вольный пересказ.

Найти слова

Сочинению этого текста предшествовали две вещи. Первая, банальная: я несколько дней проходил The

◄ **Только что Злой колдун заявил, что если Эйприл может вытащить кролика из шляпы, то он запросто вытянет шляпу из кролика. А теперь — нагло обыгрывает ее в классики. Надо бы придумать другое "дуэльное состязание"...**

Несколько советов по прохождению

1) Для быстрого перемещения пользуйтесь двойным щелчком мышки, а чтобы пропустить скриптовую последовательность, смело жмите на Esc, предварительно включив эту опцию в меню.
2) Внимательно изучите Гайбраша, свою заводную обезьянку: она как-то недобро на вас смотрит, не правда ли? Ко всему прочему кое-кого ею можно очень сильно напугать.
3) “Наперсточника” можно обмануть, воспользовавшись вместо магии силой науки.
4) Местные напитки перед употреблением надо обязательно встряхивать.
5) Ключи иногда забывают в одежде.
6) Паутина — зеленая, облако — белое, рука — синяя, бабочка — желтая, камень — красный.

Longest Journey, потому что это очень длинный квест. Если, конечно, не “прощелкивать” диалоги, что в данном случае приравнивается к убийству с отягчающими. Предупреждаю сразу: не надо.

The Longest Journey

Жанр Квест

Разработчики
Funcom www.funcom.com
Издатель
Empire www.empire.co.uk

Сайт игры
www.longestjourney.com

Интересность



Сложность средняя
Графика ★★★★★
Сюжет ★★★★★☆
Музыка ★★★★
Звук ★★★★☆
Управление ★★★★★

Суть
В этих мирах хочется жить. На эти пейзажи хочется смотреть вечно. Эту игру хочется называть Шедевром. Снова и снова.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), SVGA (2 Мбайта; рек. 4-мегабайтный 3D-ускоритель), 4x CD-ROM (рек. 8x).

Дополнительная информация
200 Мбайт на жестком диске (рекомендуется 1 Гбайт).
При переключении на другую задачу с последующим возвратом в игру могут испортиться текстуры персонажей. В этом случае надо сохраниться, сделать Quit, затем загрузить игру, и все будет в порядке.

Абнаксус — существо, живущее в этом домике, принадлежит к расе, которая не понимает значения слова “сейчас”. “Прошлое”, “будущее” — это запросто, а спешить за бегущим в никуда временем — это для них чересчур.

Но это по-прежнему The Longest Journey, а значит – это красиво.

И вторая, мукотворческая: хождения вокруг компьютера, размышления о сути вещей по-лонгестджорнейвски, обдумывание одного-единственного вопроса: как, черт возьми, об ЭТОМ писать?

Как описать полотно Мастера? — нарисовать его акварелью? Как передать чувства, посетившие во время прослушивания Музыки? — напеть ее? Как поделиться впечатлениями о потрясшей тебя книге? — пересказать своими словами? Есть такая макулатурка — “Краткое содержание того-то и того-то”, прочитав которую, можно успешно “косить” от литературы в средней школе. Но мы же не называем ее Книгой?..

До сих пор я знал, что сказать о любой игре. Теперь — не уверен. The Longest Journey не отпускает даже после прохождения, щедро одарив эмоциями, немного смешав мысли и заставляя опять и опять возвращаться к себе. И открывшаяся после Воссоединения “Книга секретов” тут совершенно ни при чем.

Великий Хаос, ну как же...



Два найденных слова о графике

Которые, естественно, двумя словами не останутся. The Longest Journey — “самый красивый квест, который я когда-либо видел” (клише, ™ — называйте как хотите). Если бы не мое стойкое убеждение, что на десктопе не должны находиться по-настоящему яркие и завораживающие картинки (отвлекают!), — я по сей день перебирал бы скриншоты в поисках “рабочего”.

При этом вы, конечно же, должны понимать, что бОльшая доля творческой энергии художников ушла на Аркадию — тот самый волшебный мир, в который Эйприл попадает в самом начале игры. Попадает, изрекает: “Это даже красивее, чем реальная жизнь!” — и просыпается. Чтобы спустя много дней понять — сон оказался явью...

Аркадия блещет всеми красками и выдает один ошеломляющий ракурс за другим. Гнездо Матери — Белого Дракона, дом Абнаксуса — существа, живущего в прошлом и будущем, Анклав и деревенька на краю леса, куда Эйприл отправится в поисках самовлюбленного злого колдуна, похитившего ветер... Остров летающей расы Алатиен и заброшенное поселение морского на-

рода. Их десятки, этих откровений. Самый обычный лес, который, как его ни снимай, на страницах журнала все равно останется немножечко мертвым, в игре лучится солнцем и повергает в изумление вниманием к мельчайшим деталям. В Аркадии нет практически ни одного места, которое не запомнилось бы по причине обыденности. Воистину — калейдоскоп шедевров.

Старк по сравнению с Аркадией — серость. Бытовуха, какое-то подобие антиутопии, вмещающее в себя как уютные кафе и полную света Академию искусств, так и откровенно гангстерские районы, куда приличной девушке соваться определенно не стоит (но надо, еще как надо), места "только для избранных жителей города" и натуральные свалки. Но это по-прежнему The Longest Journey, а значит — это красиво.

Основа основ

Персонажи, населяющие Аркадию и Старк, — это основа TLJ, ее душа. Без них игра, даже имея в рукаве гениальных художников, оказалась бы банальной красивой пустышкой. Годной именно для украшения рабочего стола в моменты депрессии. Но я уже говорил — The Longest Journey не стоит помещать на десктоп...

Они просто переполнены историями! Если это человек из Старка — у него всегда есть, что рассказать о себе и об окружающих. Если это житель Аркадии — наготове морские легенды, пророчества и истории сотворения мира. Эйприл по ниточке (фраз эдак по двадцать с каждой стороны) вытягивает из Кортеза, своего "проводника" в другой мир, правду, которую тот упорно не хочет отдавать, справедливо опасаясь за психическое состояние своей подопечной и отделываясь общими фразами: "это судьба", "до поры до времени я не могу тебе ничего сказать" и прочей словесной требухой. Но потом ситуация немного проясняется, и правда потихоньку поднимает голову — в подслушанном разговоре, в неосторожно оброненном слове, в ненавязчиво брошенном намеке...

А ведь Кортез — совершенный молчун, если сравнивать его с остальными персонажами Старка. Близкие друзья совершенно не стесняются Эйприл, а самое главное — им нечего скрывать. Даже владелец кафе Стэнли в коротком разговоре (точнее — торге) касательно обещанной зарплаты умудряется в один присест раскрыть свое "я". Что уж говорить об обитателях Аркадии...

Сейчас в деревеньке спокойно. Но вскоре здесь произойдет "замкокрушение".



TLJ надо бы отнести к разряду "сильнодействующих галлюциногенов", ибо ваш покорный слуга, должно быть, выглядел полным кретином в последние несколько дней.

Эти ребята жить не могут без своей истории. Веструм Тобиас, кажется, знает все о Балансе, за исключением скрытого в древних книгах, которые еще не успел прочитать. И Эйприл может быть спокойна — то, что не сможет рассказать Тобиас, придется искать в библиотеке. Самым натуральным образом — тащиться в древний Анклав и донимать библиотекаря расспросами о Людях-Русалках, Летающем народе и дремлющем на глубине моря Боге. Найденные книги не обязательно читать для прохождения игры, но вы их все же прочтете. Они того стоят.

Старый моряк, продувший своего "единственного друга", говорящее пернатое создание по имени Птица (также известно как Ворон), за игрой в "наперстки" (в Аркадии тоже есть "лохотроны"), проводит время в созерцании моря, раскуривании трубки и рассказах о своих морских подвигах. И хотя он уже ничего не помнит, путается в названиях и датах и умудряется погрузить нашу вечно бодрую героиню в глубокий сон прямо посреди погожего солнечного денька — из него получится толк. Если очень захотеть, то толк получится из всего.

Художница

Но главная достопримечательность The Longest Journey — это главная героиня. Исключительного обаяния и глубины типаж. Обычная девушка (и до поры до времени искренне верящая в свою обычность), но какой характер! Смесь великодушия и иронии, воспитанности и ужасной назойливости. Она не всегда знает, что ей в точности надо (потому что окружающие имеют иди-

Мнения об игре

"The Longest Journey — это произведение искусства. Я даже представить не могу, что сотворили бы ребята из Funcom, имея бюджет Pixar или ILM... Эта игра — глоток свежего воздуха после нудной череды "мистообразных" проектов!" — восторгается Marek Bronstring, сайт Adventure Gamer (www.adventuregamer.com; рейтинг игры: 5/5).

"The Longest Journey — игра из разряда "must-have". Отличный сюжет сочетается с хорошими загадками и великолепной графикой. Я просто не могу дождаться релиза!" — делится впечатлениями от бета-версии Dragos Marinescu с сайта Just Adventure+ (www.justadventure.com).

"Эта игра — настоящий шедевр! Ее визульная, звуковая и сюжетная части с легкостью похитят вашу душу. Ко всему прочему вам наверняка захочется купить 21-дюймовый монитор после лицезрения всей этой красоты", — уверяет Noel Wilkins, The Gamer's Press (www.gamerspress.com).

Reviews060H.p65 81 07.05.2000, 12:51



▲ Это кафе — место многих встреч. Здесь же произойдет первое “чудо”.

отскую привычку иногда утаивать истину), но всегда может добиться своего — например многократным повторением одного и того же вопроса. Объект, подвергшийся “атаке”, сначала отмахивается, потом начинает злиться, может дойти до состояния бешенства, но в конечном итоге либо сдается и выкладывает все, что от него нужно было узнать, либо просто-напросто путается и в итоге проговаривается.

У нее есть чувство юмора, наполненное скорее не умением играть словами, а простым здоровым сарказмом. Как раз таким, чтобы отражать то дружелюбные, то раздражительные, то равнодушные шутки окружающих. В этом благословенном мире вообще полно остряков.

Капитан “Белого Дракона” неприкрыто веселится, объясняя Эйприл, почему он не может расписаться за доставленную карту: “Видишь ли, все дело в кровожадном божестве Мо-Джаале, которое заберет мою душу, если я поставлю здесь подпись”; а когда девушка уличает его в банальной неграмотности — ничуть не смущаясь, заявляет, что в тишине все равно ничего не выйдет, и надо бы устроить небольшое музыкальное представление — дабы всемогущий Мо-Джаал убежал прочь.

Даже лучший друг Ворон, спасенный Эйприл от многолетнего заточения в сундуке старика-морехода, не упускает случая показать свое умение думать по-человечески. “Ворон, миленький, тут обрыв, пустота, а на другой стороне — башня. Что делать?” — “Почему бы тебе просто не расправить крылья и не полететь? — спрашивает птица и заливается смехом: — Ой, не могу, ой, умру сейчас... Почему бы тебе не расправить крылья и не полететь... Ой, ха-ха-ха...” Эйприл не обижается. Эйприл одаряет Ворона очаровательной улыбкой и просьбами, лестью и взыванием к дружеским чувствам уговаривает его совершить геройский поступок. Ну кто такой откажет?

Да, она по-прежнему говорит: “Если такова судьба, то я согласна”, — но не слышится ли в этой покорности тонкая радостная нотка?



◄ Эти корабельные обломки оказались здесь по вине Эйприл. Слава богу, никто не пострадал.

А что касается происходящего вокруг нее... Отношение Эйприл к окружающему миру меняется с поразительной быстротой. От “Господи, за что это мне?” через “Пусть будет, как будет” до “И что, все кончено?” Чужой мир тянет Эйприл к себе, ответственность перестает давить тяжким грузом, и наступает момент, когда уже не хочется быть “обычной девушкой с Земли”. Трудная доля тринадцатого Хранителя уже не выглядит такой трудной, особенно в свете сказанного Адрианом, предыдущим Хранителем: “Ты ощущаешь себя Богом...”. Да, она по-прежнему говорит: “Если такова судьба, то я согласна”, — но не слышится ли в этой покорности тонкая радостная нотка?

Темные силы

“А есть ли у этой игры минусы?” — спросит ошеломленный читатель. Есть. Один. Она самым подлым образом действует на психику. Во всех цивилизованных странах продажа наркотиков запрещена уголовным кодексом, а если нет — страна только прикидывается цивилизованной. Так вот, TLJ надо бы отнести к разряду “сильнодействующих галлюциногенов”, ибо ваш покорный слуга, должно быть, выглядел полным кретином в последние несколько дней.

Он, ваш покорный, надолго погружался в раздумья, пытаясь понять — почему вполне счастливая с виду концовка имеет такой печально-потерянный привкус? Что лучше — самому стать богом или сделать все для того, чтобы богом стал кто-то другой? И еще одно, самое незначительное и самое важное, — может ли высота убить Драк’Кина?

На вопрос: “Что нового?” он, ваш покорный, норовил рассказать одну из четырех Историй: Ветра, Моря, Звезд или Возвращения Домой, а просьбу завести будильник воспринимал как издевательство — ведь гораздо проще воспользоваться системой статуй-телефонов (головоломки в The Longest Journey на удивление оригинальны и прекрасно вписываются в сюжет). Он продолжал жить в мире Аркадии и Старка, и в этой слабости нельзя винить никого и ничто, кроме самой Игры.

И слава богу, что The Longest Journey не появилась в гипотетическую “эпоху виртуальной реальности”... Иначе это путешествие действительно могло бы стать длиной в целую жизнь.

Reviews060H.p65 82 07.05.2000, 12:51

Уровень нуль

Если вам будут говорить, что у этой игры "хорошая графика, просто она под комиксы заточена" — не вздумайте верить. Даже если это скажет Олегъ Михайловичъ, раз в жизни ему не поверьте. Ибо ТАК комиксы не рисуют уже лет тридцать, да и в начале ревущих белугой шестидесятых подобная стилистика называлась словом "примитивизм".

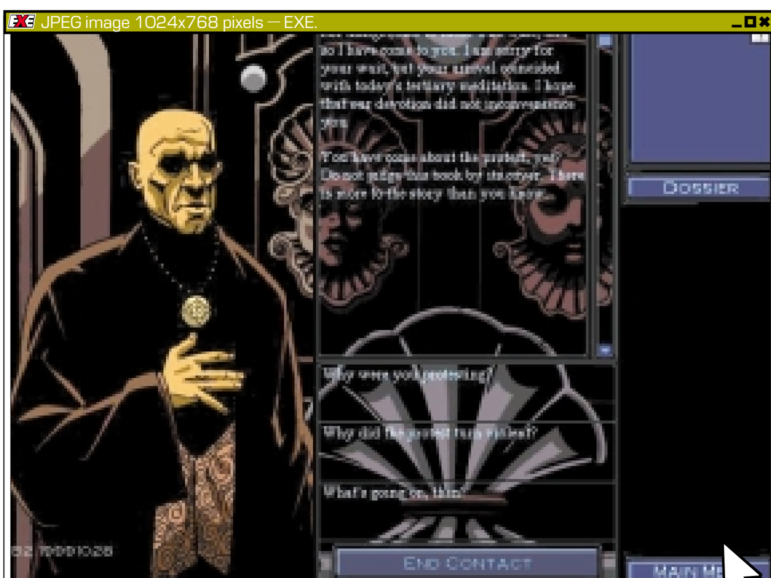
Начните чтение с этой заметки!

При всем нашем недетском уважении к двум КИ (компьютерным играм и концептуальному искусству) соединять эту динамическую пару никому не рекомендуется — иначе неизменно получается то какой-нибудь ZPC (No Flesh Shall Be Spared), то вот Shadow Watch.

В этой игре справедливых пинков не заслуживают только четыре вещи: музыка, портреты героев, Tom Clancy's фирменно забористый сюжет и экраны Loading. Все остальное — на "два". Рэндомайзер заставляет нас блуждать по картам часами, сталкивая подчиненных в дверях и мешая им разминуться. Меню Options убедительно доказывает, что неизменное 640x480 — это именно то, что нужно сегодня здоровому человеку. Объевшийся священных мухоморов железный человек внутри ПК понуждает врагов (равно и солдатиков Краснознаменной РККА, и татуированных гонконгских бандюков) кидаться на пули с легкостью неимоверной. Иногда они тоже застревают в дверях и выходят по одному на наш ураганный огонь. Ноги сами несут нас к трупам с целью помародерствовать, но инвентарь отсутствует напрочь. Матрос Железняк, однозначно. Он шел на Одессу, а вышел к Херсону. Или даже нет, не так.

На палубу вышел, а палубы нет.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Симспецназ периодически превращается в этакий плутовской роман с элементами богословских штудий.

андрей ом

История появления Shadow Watch на свет стоит перед моими глазами, словно полноразмерная (1:1) бронзовая модель Лукича на железнодорожном вокзале города Калуги. Драматическую роль в ней сыграли два персонажа — главком Red Storm Том Клэнси (молодцеватый старикан с командным голосом, в военной форме и пробковом шлеме) и главэстет той же самой команды Кевин Перри (Kevin Perri), снулый молодой человек в майке с нецензурной надписью на груди.

Диспозиция

Клэнси очень занят. Очень. Одной рукой, левой, строчит очередной рОман про добрых американцев и злых русских/арабов/японцев (в зависимости от моды и современной политической конъюнктуры), другой подписывает контракт с "Коламбией Пикчерз" на очередную экранизацию, а в это время по столу с жужжанием ползает "мобило" — это звонит Кон Шоннери, договариваться о гонорарах. На другой линии в это время ждет всеамериканский дедушка Харрисон Форд. В воздухе в невыгодном для Клэнси направлении выстраиваются линии напряженности электрического поля.

Без стука в дверь входит Перри, он доедает лебигмак и выглядит беспредельно уставшим от жизни.

Клэнси (быстро): Это че у тебя? Давай скорее, я занят. Сделали тактический симулятор? Такой, как я просил? Со спецагентами и чтоб убрать этот, как его, X-COM?

Перри (тягуче, дожевывая): Сделали...

Клэнси (начинает злиться): Показывай скорее! Вечно у штатских все не по-людски! Вот, помню, мы в Сайгоне...

Перри (дает ему выговориться): А че сразу я... Вот, смотрите...

Пауза. Клэнси в шоке. "Мобило" потрясенно замолкает и больше не жужжит. Идут минуты.

Клэнси (тихо, хватаясь за сердце): Хакен йопт... За какое, это самое... Кто это рисовал?!.

Перри (смотрит в потолок): Расслабьтесь, дедушка. Комик стайл, график новелс, рипс гунмынь — так теперь модно. А нарисовал... Ну, друг один. Известнейший артист.

Клэнси (шепотом): Да как же в это можно играть?..

Перри (издав губами неприятный звук): А никак. На фига играть-то, папаша? Вы ж в картину в музее не пытаетесь играть. Смотреть надо. Наслаждаться.

Клэнси (тянется к плечевой кобуре, тихо приговаривает): У-у-у, гнусный хиппи! Выпустить такое под моей фирменной маркой, культовой Red Storm!.. Ужо тебе я пропишу <censored>, да таких, каких нам "дедушки" в казарме выдавали во дни туманной юности моей!

Ливингстон в Африке

Нет, правда. Red Storm, конечно, далеко не Blizzard, но до сей поры откровенно осрамилась лишь единожды — с безобразной Dominant Species, второй "игрой" за свою историю (первой была, совершенно верно, Ruthless.com). Впрочем, то было по молодости, и потому простительно. После этого была шикарная R6, сейчас анонсированы многообещающие Freedom и UFS Vanguard... Короче, SW на общем фоне выглядит достаточно крупным провалом.

Дело совершенно не в графике, хотя и по ней я мог бы с нашим удовольствием пройтись в полный рост: в конце концов, есть огромное количество приличных комиксов (мы сейчас говорим, конечно, об американских graphic novels — европейские шедевры вроде "Автор в поисках шести персонажей" Мило Манара и рядом не стояли с заокеанской макулатурой), есть издательства Vertigo и Phoenix, есть серии Dark Knight, есть Lost Control, это не говоря уже об откровенном андерграунде, — есть на кого равняться пионерам. Но нет, Перри и команде понадобилось наполнять игру адским примитивизмом в духе раннего "Дика Трейси". Занятно, что заставки, диалоговые экраны, портреты персонажей и многочисленные меню отрисованы вполне тщательно, в духе нынешнего лидера индустрии Marvel Comics, но вот то, что творится внутри миссий...

Впрочем, как я сказал выше, суть не в том. То, что явно задумывалось как произведение искусства, получилось целлулоидной и безмозглой пародией на X-COM — ни намека на inventory, исследования, новое оружие и тому подобные приземленные вещи. Ну не верю я, что в игре "от Клэнси", именующей себя тактическим симулятором, у каждого персонажа имеется только одно, накрепко приклеенное к руке абстрактное оружие без каких-либо вообще ТТХ! Это, батеньки мои, саботаж. Не иначе.

Впрочем, бвана Олег обо всем этом блистатель-

Говорят разработчики

"Я только что вернулся из Сиэтла, где пережил настоящее землетрясение! У-у-у, это было ужасно! Я как-то видел ураган, но он ни в какое сравнение не идет с подземными толчками!" — сообщает нам Darren Chukitus, продюсер игры (из Developer's Diary на сайте Red Storm, www.redstorm.com).

Без стука в дверь входит Перри, он доедает лебигмак и выглядит беспредельно уставшим от жизни.



Милицанер в дверном проеме здорово напоминает соседнюю статую габаритами и общим экстерьером. Сейчас он упадет на пол, и его хладный труп после каждой принятой пели будет подпрыгивать, как теннисный мячик. Психоделическое зрелище.

Shadow Watch

Жанр	Походовая стратегия
Разработчик/Издатель	Red Storm www.redstorm.com
Сайт игры	www.redstorm.com/shadowwatch

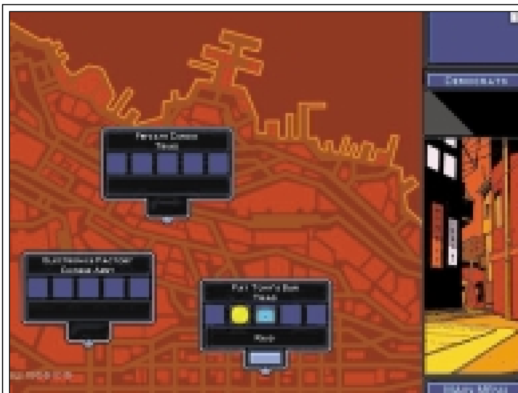
Интересность 2.5

- **Сложность**: низкая
- **Графика**: ★★
- **Сюжет**: ★★★★★
- **Музыка**: ★★★★★
- **Звук**: ★★
- **Управление**: ★★

Суть: Целлулоидный кастрированный X-COM для самых маленьких. Все остальные ждут JA2: Unfinished Business и по-прежнему играют в Terror from the Deep.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0, SVGA (2 Мбайта).

Дополнительная информация: Работает под Windows 2000, имеет полезную возможность "грубой настройки яркости", спасающую владельцев карт от nVidia.





Никто даже и не собирается объяснять, каким таким образом рейд на малину к бандитам вдруг сменяется атакой на армейские казармы.

Товарищ Рафаэль почему-то называется в досье "душой компании". При его внешности колумбийского наркобарона на выданье это, в общем, неудивительно.

но рассказывал в позапрошлом номере — с той только поправкой, что у него еще теплились какие-то надежды на выздоровление игры ко времени выхода полной версии.

Сейчас мне придется кремировать их и развеять по ветру.

Тверррдокаменный down

Здесь есть некая РПГ-образная система набора “скиллов” — по достижении определенного уровня дается возможность выбрать себе перк по вкусу. Всего — по десятку на брата-оперативника, причем их дерево (ха! какое там дерево — чахлый кустик. — **Примеч. цензора**) ветвится столь хитрым образом, что приобретение одного напрочь запрещает обладание парой соседних. При всем этом XP даются за какие-то странные деяния: так, была миссия, где мои мОлодцы тупо слонялись по огромной карте, умудрившись не встретить ни единого врага и не произвести ни единого выстрела (бывает, бывает здесь и такое даже на уровне сложности hard — у генератора случайных чисел свои взгляды на тактику, стратегию и прочие глупости). Потом они нашли какой-то чемоданчик и поплелись к выходу — в итоге получили кучу “экспы”, причем каждый — разное количество. Опять происки злонамеренного рэндомайзера.

То, что явно задумывалось как произведение искусства, получилось целлулоидной и безмозглой пародией на X-COM.

Да, кстати, вы знаете, что противники — глухие? Да-да, все без исключения. Они реагируют на нас только тогда, когда видят. За спиной у охранника может происходить форменное Ватерлоо, его коллеги могут валяться вокруг стадами, а он и ухом не поведет, пока не получит гранату под ноги или кулаком в ухо. Очевидно, искусственный интеллект рисовали, не иначе, те же художники-комиксмейкеры.

А еще эта модульная структура миссий. Она и в самом деле работает, но, как и все здесь, весьма нелепым образом. Вкратце все выглядит так: есть три города, в каждом из которых — пять миссий. Миссии выдаются в зависимости от избранного нами contact person и наших реплик в разговоре. Комбинаций и, следовательно, вариантов кампании получается действительно невероятное количество, остается только один небольшой вопрос: кому это нужно? Уникальная replayability пропадает зря — в эту игру любой здравомыслящий человек во второй раз играть не пожелает.

Кроме того, рэндомайзер, эта чертова кукла, сладострастно душит сюжет, мотивацию и все связанные с ними вещи. Дело вот в чем: после разговора с учеными мы отправляемся громить казармы, сразу по окончании миссии выбираем в качестве “контакта” местного военачальника и по его наущению уничтожаем лаборатории. Третья миссия, как вы, конечно, уже догадались, не имеет вообще никакого отношения к первым двум. Байконур, Гонконг, какая-то тоталитарная секта, помойки Рио — вы не заметите никакой разницы.

Оказывается, бывает слишком много свободы.

P.S. Музыка неизъяснимо хороша. Издали бы вместо игры ее саундтрек и возглавляли бы все мыслимые чарты вплоть до Биллборда.

Мнения об игре

Из рецензии на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com): “Если вы по-прежнему думаете, что идея в играх важнее качества ее реализации, то срочно посмотрите на SW и избавьтесь от подобных иллюзий. Превосходный пример игры, которая по всем признакам должна была стать отличной, но не стала”.

Из рецензии на сайте Gamecenter.com (www.gamecenter.com): “Конечно, сильнее всего валит с ног именно графика. Игра пытается выглядеть как комикс и это во многом ей это удается, но польза от такой красоты сомнительна. Никаких текстур, никаких деталей, фиксированная камера — упритесь в это лбом, и вы поймете, что даже обычный поиск двери может превратиться в мучение”.

Destination: ■ John Romero's Daikatana

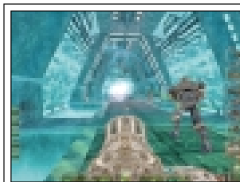
Цепь, кодеин, Сатана и содомия

Слово "катана" (ударение на "та"), как, скорее всего, известно большинству читателей .EXE, есть не что иное, как "японский меч". Правда, словарь Вебстера (www.m-w.com) с катаной не знаком, а посему предлагает на выбор catena, codeine, satana и sodomy. Интересный ряд.

Начните чтение с этой заметки!

Попрошу сразу запомнить: не слушайте то, что скажут вам об этой игре другие. Они соврут. У них не хватит мужества и терпения добраться до интересных ее частей, и потому они опустят ее туда, где темно и плохо пахнет. Еще раз: не слушайте их. Ромеро, конечно, сильно обломал нам кайф, и я тоже буду обзывать его и "Дайкатану" нехорошими словами, игра несколько хуже зазывных скриншотов, из-за которых мы ее так ждали, но если проявить хотя бы немного терпения, удовольствие гарантировано. Покупать рекомендую, но вынужден предупредить: поначалу придется перемалывать себя и перебарывать естественное желание прибить это дело и забыть о нем навсегда.







JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



◄ **Легендарный меч во всей красе, со всеми его тремя блатными аккордами, тьфу, ударами... Зато его experience points накапливаются отдельно от очков игрока.**

господин пэжэ

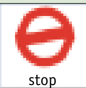
И несколько фрейдистский, ибо этот набор ассоциаций очень хорошо передает ощущения от игры. На нем и будем основываться.

Цепь

Из средневековой латыни (первое упоминание — 1641 год): catena — цепь. В современном языке означает последовательность связанных между собой вещей или событий.

Мир, вращающийся вокруг великого меча, увы, похож на катену до безобразия. Уровни сливаются в серую трубу, со свистом мелькающую где-то на периферии зрения, события сцеплены между собой, как звенья якорной цепи, шаг влево, шаг вправо — побег, да и некуда их делать, эти шаги. У меня в детстве, то ли в кадетском корпусе, то ли в скаутском отряде (кстати, первом в царской России), была речевка, которую я до сих пор несу по жизни с честью: "Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только вперед, со всеми вместе!". Именно так нам и предлагается играть в игру Daikatana. Скаут он, этот Ромеро, скажу я вам...

Впрочем, нет, я слишком груб и несправедлив. Он не разболтанный буржуазный скаут, он настоящий советский пионер, очень хотевший сделать сбалансированную игру — и все-таки сделавший ее! Смог, переломил себя (а ведь так хотел в свое время сделать уровни в виде "хабов", то есть как в Quake 2, чтобы бегать туда-сюда по десять раз), добился идеального равновесия между оружием, врагами, здоровьем, броней, короче, всем, чем только можно, добился даже того, что очередное "новаторское" развлечение с записью игры (тебя автоматически записывают при пересечении гра-







ницы между подуровнями, а время от времени можно использовать валяющиеся на полу savegem'ы, чтобы сделать "настоящий" savegame) воспринимается как должное. Но, пако де лючия, в процессе борьбы за справедливость куда-то делось то, ради чего все и затевалось: разнообразие.

Безукоризненные уровни, несмотря на присущую движку Quake 2 простоту и грубость, вполне увлекательны и зрелищны, только вот, к сожалению, не содержат элемента исследования, все внимание игрока и дизайнера уровней сосредоточено на одном: вперед, вперед, за ближайшим поворотом произойдет ОНО. И оно, как обещано, происходит. Новый монстр, новая комната, новое оружие, новый монстр, новая... Гм, где-то в этой категне есть проблема, но я никак не пойму, в чем она. И постоянно вспоминается DOOM, где было, казалось бы, все то же самое, но иногда, в тщательно отмеренных дозах, все же приходилось искать самый интересный способ зайти монстрам в тыл.

А здесь, в некотором смысле, достигнута вершина в правильном направлении: все, что происходит на экране игрока, происходит так, как того хотел дизайнер. Это круто, это держит на цыпочках, но, как и все остальные крайности, оставляет ощущение, что тебя где-то, как-то, но надули. Надо, наверное, просто расслабиться, и тогда начинаешь получать удовольствие.

Я всегда уважал людей, владеющих собственным крематорием, и испытывал серьезные моральные проблемы, пока не обнаружил, что Мишима просто скрывает за этим названием фабрику по... впрочем, сами узнаете.

Производная морфина, C18H21NO3•H2O, составная часть опиума, слабее, чем морфин, используется в лекарствах от кашля.

Кодеин

От французского codeine, от греческого kOdeia — маковая коробочка, дата изобретения (слова, разумеется, не наркотика) — 1881 год. Производная морфина, C18H21NO3·H2O, составная часть опиума, слабее, чем морфин, используется в лекарствах от кашля.

Если вы внимательно читали про катену, наверняка заметили некий антиклимакс ближе к финишу, не так ли? Примерно как с кодеином: наркотик — а используется в лекарствах от кашля. Неспроста это, ох, неспроста...

На эту игру потрачено несколько (довольно много) миллионов долларов, это, похоже, самая дорогая игра всех времен и народов, она делалась три года (или уже больше? даже подумать о таких сроках страшно!). И что в результате? Лекарство от кашля. Отличное лекарство от кашля, снимающее все симптомы...

Мнения об игре

Planet Daikatana (www.planetdaikatana.com/dkmerc/soapbox.htm): "Вместо того чтобы сразу выйти и обозвать игру отстоем, я решил поиграть еще какое-то время и подождать, не начнет ли мне нравиться. Не начало."

Something Awful (www.somethingawful.com/games/dkdemo/): "Извините, пацаны, я не могу больше нести эту чушь; игра просто ужасная."

Games Uplink (www.gamersuplink.com/html/daikitanademoreview.shtml): "Двигаясь дальше, попадаем на последний уровень демо-версии, в средневековую Норвегию. Это просто фантастика, его "уличные" части покрыты снегом, который мягко опускается с небес, а когда ты бродишь вокруг, обнаруживаешь деревянные дома и пещеры, заполненные лавой, и все это выглядит странно похоже на обещанное, но так и не сделанное в Quake."

Trintium Gaming Network (www.trintium.com/preview.php3?id=15): "К сожалению, сетевая игра в большей степени основана на "больших пушках". Парень с ракетницей (очень, очень большой ракетницей) обычно выигрывает."

John Romero's Daikatana

Жанр First Person Shooter

Разработчики
ION Storm и лично Джон Ромеро www.ionstorm.com

Издатель
Eidos Interactive www.eidosinteractive.com

Сайт игры
www.eidosinteractive.com/daikatana

Интересность



Сложность средняя
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★★★★+
Звук ★★★★★
Управление ★★★★★

Суть
Ромеро очень старался, но шедевра не получилось. Крепкий середнячок, более интересный, чем кажется на первый взгляд, но из стройных рядов многочисленных, уж простите за умышленно детский термин, "стрелялок" не слишком выпячивающийся.

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 48 Мбайт ОЗУ (рек. 64), Glide- или Direct3D-ускоритель (рек. 16 Мбайт VRAM), 250 Мбайт на жестком диске (рек. 700 Мбайт).

Дополнительная информация
Работает под Windows 2000, имеет полезную возможность "грубой настройки яркости", спасающую владельцев карт от nVidia.



Аудиовизуальная феерия, несмотря на весьма устаревший движок, временами, за счет спецэффектов, кажется вполне современной.

Впрочем, что это я? Ситуация, как с Wheel of Time: мы так долго ждали эту игру, мы так много слышали о ней, что уже не можем оценивать ее вне контекста. Но давайте все-таки попробуем.

Итак, графика. Графика у нас, как любят говорить буржуины, dated. В смысле, неплохая, даже хорошая (чуть аляповатые, резковатые цвета, маловато полигонов и т.п., но отличная архитектура и приятные глазу спецэффекты, например погода, туман и т.п.). Только вот хорошая для тех времен, когда эта игра на самом деле должна была выйти. А для дня нынешнего — не слишком, все-таки движок Quake 2 масштабируется не очень хорошо. Мне, в принципе, глубоко фиолетово, какова графика, мне и в DOOM хорошо, но для фанатов эротического массажа глазных яблок и владельцев спарки Athlon/GeForce здесь удовольствие средненькое...

Модельки. Quake 2 помните? Роботов помните? А теперь задумайтесь, почему там были роботы. Правильно, полигонов мало, можно сделать им угловатые руки-ноги-пузо, и это будет круто. А здесь из такого же количества полигонов сотворены люди. И это гадко. Руки без пальцев, лица без мимики и обилие крупных планов и мелких жестов. Движения — типичная ручная работа, скучненькие такие, дерганые, отнюдь не Shogo... Хорошо еще, вовремя опомнились и все-таки сделали противниками в большинстве своем роботов, не требующих полигонов и реалистичных движений.

Сюжет? А что сюжет? Сколько минут чтения текста с экрана и выслушивания его монотонной озвучки может выдержать нормальный игрок (я не в счет, мне по службе положено), если никаким действием этот текст не подкреплен? А ведь именно так здесь и излагают все сюжетные перипетии... Идут по улице главные герои и обща-а-аются... Лучше б ты, Джон, не на “Феррари” катался, а Хола Барвуда слушал, раскрыв рот (см. “Полигон”, прошлый и нынешний)!..

Все просто, как мычание: добрые самураи (семья Ибихара, не при детях будь помянута) давненько противостояли злым (семья Мишима), но, увы, доброе сердце никого еще до добра не доводило.

Надо, впрочем, отметить, что есть и плюсы. Оружие — один сплошной плюс (кроме меча, но об этом лучше отдельно, в подписи к его изображению), в меру опасное для самого себя, чутко подобранное по силе к врагам и их особенностям, неплохо нарисованное и анимированное.

Музыка, опять же... Два Уилла (культовый Уилл Локонто (Will Loconto) и не культовый, но тоже замечательный Уилл Невинс (Will Nevins), заменивший тезку после ухода в конце 98 года половины ION Storm на вольные хлеба — делать Kiss: Psycho Circus) и, по мелочи, еще пара музыкантов — очень талантливые люди, и музыка столь же крута, как и культовый саундтрек Трента Резнора к Quake, хотя и из другого жанра. Всем настоятельно рекомендую заглянуть на диск Daikatana, она там в открытом виде в MP3 лежит. Слушайте и наслаждайтесь.

Сатана

Из текста молитвы “изыди, Сатана” пришло написание “Satana”, а традиционное “Satan” пришло из средневекового английского, туда — из староанглийского, из поздней латыни, из греческого и, наконец, из иврита (sAtAn — “противник, соперник”, слово известно еще до 12 века). Соперник бога, лорд зла в иудаизме и христианстве.

Почему-то наш серенький мир, с его серенькими проблемами и заботами, никогда не удовлетворял его обитателей. Человеку издревле хочется чего-то большего, наличия полюсов, например, между которыми ему придется выбирать. Белое и черное, добро и зло, бог и дьявол — как примитивно и как убедительно! Идут века, бородатых старцев на облаках так и не обнаруживается, а тяга к эпическим событиям живет и процветает, потихоньку перекочевывая в искусство и прочие формы самовыражения.

Daikatana не исключение. Все просто, как мычание: добрые самураи (семья Ибихара, не при детях будь помянута) давненько противостояли злым (семья Мишима), но, увы, доброе сердце никого еще до добра (да, это каламбур, и я им горжусь!) не доводило. Злые заставили мастера изготовить высокотехнологичное оружие массового поражения, супермеч, скрещенный (да, это еще один каламбур, я нынче настроен бурить по полной программе) с машиной времени, а тот отдал его хорошим, и они благополучно вырезали всех, кого достали, а меч вернули мастеру, который его благополучно же зашвырнул в вулкан, ибо побоялся, что добрые станут злыми.

Общая благостность, как и следовало ожидать, опять стала причиной трагедии. Злых не добили, и их детишки из-за плохой наследственности пошли по стопам предков, начав с захвата меча, а

Мнение Ромеро о том, что получилось

“Я прочел кучу флейма и все отрицательные обзоры и т.п., но позвольте мне сказать следующее: Daikatana — это лучшая моя игра. Точка. А что касается рекламы и информации о моем следующем проекте, то, из-за того что случилось с Daikatana, отныне я буду просто молчать...”

затем и всего мира. Предпоследний представитель семьи Ибихара успел только найти последнего потомка того самого мастера, сделавшего меч, и попросить его спасти дочку, единственную выжившую Ибихара, после чего был благополучно убит, чтобы не отвлекать внимание от сюжета. И все заверте...

Сатана известен — это злобный Мишима-младшенький, наши его обязательно прикончат, историю "восстановят" (а на самом деле — просто изменят на свой вкус), и все будет хорошо. Изыди, Сатана, и не отсвечивай, все равно царю тьмы не светит (и не надо мне говорить, что у меня плохие каламбуры, я и сам знаю, зато их много).

Содомия

Из средневекового английского, туда — из старофранцузского (sodomie) и из позднелатинского (Sodoma, или Sodom). Производное от названия города, известного из Библии своей незавидной судьбой: за гомосексуальные наклонности мужской половины его горожан город был полностью, с женщинами, детьми и старухами, стерт с лица земли лично богом (Gen 19:1-11). Слово возникло в 13 веке и в наши дни означает: 1) совокупление с представителем того же пола или животным, 2) неестественное, особенно анальное или оральное, совокупление с представителем противоположного пола.

Представителей "какого-либо пола" в Daikatana нет, только рои электронов. Но тем забавнее выглядит общение с ними. Вместо полноценного, гм, взаимодействия с живыми людьми нам предлагается бегать по бесконечной трубе в компании с ботами-помощниками: Микико Ибихара, последней из добрых могикан, и Суперфлаем Джонсоном, раскаявшимся чернокожим шефом безопасности Мишимы (эх, для полной политкорректности не хватает еще одноногой лесбиянки-матери-одиночки). В этом, собственно, и заключалась та самая "фича" игры, о которой так долго говорили большевики.

Скажу сразу, прямо, открытым текстом: "фича" провалилась. Как мудро заметил мой коллега по забиванию козла (горного, свежепойманного), "ну бегают, ну стреляют — и на фиг?". И в самом деле, на фиг? Эти малые дети, конечно, снимают с буйной головушки игрока заботу о прикрытии тыла (какой тыл? мы идем по трубе ВПЕРЕД, и сзади все равно никого нет!), зато порождают две других заботы: их надо кормить (а также поить, лечить и снабжать игрушками) и их надо постоянно водить за собой, оберегая от неприятностей (оставил его сзади, а потом обнаружил, что туда уже не вернешься, и начинай уровень сначала).

В итоге лично мой стиль игры выглядит так: оба идиота (гм, точнее, идиот и идиотка) доводятся до очередной комнаты, ставятся напротив двери, но несколько наискосок, чтобы им не было видно саму комнату, после чего отдается строгий приказ: "стой, стрелять буду!", и я провожу зачистку местности. Если какая мелочевка прорывается наружу, перекрестный огонь моих дружков ее обычно добивает, а в остальном я чувствую себя сухо и комфортно, памятуя о том, что под мои выстрелы никакой идиот-самоубийца не полезет. После окончательной зачистки боты подкармливаются здоровьем, броней и патронами и переводятся в исходную позицию у следующей двери.



Крылатые звери (и в Греции, и здесь) — это, пожалуй, самые приятные взгляду монстры. Иной раз дохнешь только потому, что засмотрелся на очередного красавца.

Если какая мелочевка прорывается наружу, перекрестный огонь моих дружков ее обычно добивает...

Сначала обидно, что друзья и напарники вроде бы есть, но делать все приходится самому, но потом приходит понимание, что они существуют для усложнения игры, их надо опекать и заботиться об их благополучии. Эдакие тамагочи, а вовсе не помощники. И тогда становится весело.

Другой вопрос — когда место уродцев занимают живые люди. У этой игры есть достаточно серьезный шанс надолго остаться у меня на винчестере только из-за того, что в нее МОЖНО и ИНТЕРЕСНО играть в кооперативном режиме. Настоятельно советую попробовать, если удастся собрать сетку из двух-трех подходящих машин и двух-трех фанатов-игроков в одном месте. Вот ЭТО действительно вызвало у меня мощный припадок ностальгии по временам DOOM'а и сильно-сильно порадовало.

Рекомендации спасителю мира

Помни, друг: несмотря на внешнюю простоту, некоторые вещи неочевидны. Прочти хотя бы readme.txt, если лениво листать документацию. Ну а если лениво лезть в readme (ну и байбак же ты, братец) — вот совсем кратко вещи, без которых нельзя жить по-человечески.

1. Ботами НУЖНО управлять. Так что настройку кнопок под это дело сделать придется, без вариантов. Иначе их будут постоянно убивать, и вместо игры будет сплошная фрустрация.
2. У игрока налицо РПГ-образные атрибуты (сила, скорость и т.п.). Именно их назначением и заняты команды, имеющие в своем названии слово HUD. Не забудь определить их и использовать, как только это станет возможно (появится мигающее предупреждение о возможности улучшить свою характеристику).
3. Записываться — это хорошо. И дизайнерам здесь можно верить: если Save Gem лежит, можно прямо тут и записаться, до следующего, как правило, получится дожить без проблем.
4. Попробуй сделать Strafe Jump. Сумеешь — будет небольшой сюрприз.

Итого

А в целом у меня примерно такие ощущения: игра удалась. Не шедевр, не революция, но твердо стоящее на ногах доказательство, что Ромеро — хороший игровой дизайнер. Пусть следующий проект понадобится ждать еще три года — я подожду. Глядишь, привыкнет работать в одиночку, да и забацает нам шедевровину...

В ожидании шедевра

Что больше всего удивляет в ситуации с играми, которые ждешь? — Некий возрастной парадокс. Казалось бы — серьезные взрослые люди, давно успевшие понять, что посредственное исполнение может загубить на корню любую идею...

Начните чтение с этой заметки!

"Дьявол-шоу" — игра не особо распространенного на PC жанра survival horror, щедро разбавленная динамичным action а-ля Resident Evil, только в полном 3D. Специфика игры не только в том, что ее действие суть популярнейшее телевизионное шоу, но и в личности главного героя Дэйва, который в определенных местах может превращаться в Диву — демонического вида девушку с крыльями. Дэйв умеет пользоваться всеми видами огнестрельного (и не только) оружия, а Дива — боевыми заклинаниями, которые она получает от своего Повелителя в обмен за души убитых врагов.
Игра могла бы оказаться успешной даже с такой — очень средней — графикой, если бы не четыре "но": посредственное управление, неграмотная подача сюжета, убогий AI монстров и иногда откровенно неумная камера. Играть можно, но лишь пересиливая себя. Увы.



Чуть не погибла. Говорили же, что этот дом проклят, нечего было соваться.

михаил судаков

А н нет — встречаемся с очередной "жертвой" и ведем себя, как истеричный пятилетний ребенок, которому вместо шоколадной конфеты подсунули кусок пластилина в блестящей обертке. С одной стороны — сиди и радуйся, из пластилина можно вылепить несколько "конфеток" поменьше. А с другой — вкуснее они от этого не станут...

От "Дьявол-шоу" мы ждали гремучей смеси профессионально исполненного survival horror и зубодробительного action с отстрелом зомби (примитивное, но весьма точное определение). В принципе, так оно и вышло: в игре ясно просматриваются элементы и того, и другого, облегчая жизнь не только рекламному отделу издателей, но и, простите, многочисленным пиратским конторкам, для которых зачастую определиться с жанром даже самой примитивной игрушки сложнее, чем вашему покорному — уложиться в дедлайн.

Увы, мсье Шардо и компания начисто забыли о правильной дозировке (о которой в таких случаях забывать никак нельзя!), смешав "полстакана" экшена и "полкружки" квеста-ужастика, хотя, по большому счету, лить надо было не скупясь. И в первую очередь (и в этом нет ничего странного) мы не досчитались именно квеста.

Тихий ужас

Если игра не умеет пугать — это не survival horror. "Дьявол-шоу", судя по всему, разучилась нагонять страх на аудиторию на стадии написания сюжета, хотя сам по себе "сторилайн" хоть куда. Идея поместить игрока не просто в очередной дом с привидениями, а в развлекательное телешоу, под взгляды сотен тысяч прильнувших к экранам зрителей, достойна отлитого из чистого золота, в натуральную величину, памятника при жизни. С надписью: "От благодарных игроков и разработчиков. Теперь мы поняли, что значит Великий Замысел".

Но это всего лишь скорлупа. Под ней прячется то, из чего и складывается начинка настоящего ужастика: Тайна, призванная пугать игрока одним лишь намеком на встречу с тем злом, про которое написано в древних и не очень книгах. Ко всему

Reviews060Den.p65 90 07.05.2000, 12:56



прочему эта Тайна должна идеально вписываться в полотно повествования или, на выбор, вливаться в бурный поток жесткого action'а.

Вы будете смеяться или же горько рыдать, но она — не вписывается. То, что находится "снаружи" и ждет своего часа, периодически проявляясь в скриптовых сценках, — до чертиков банально и примитивно. Дэйв заглядывает в особняк, через некоторое время там же появляется вздорная тележурналистка Анджелина, ее похищают монстры, Дэйв спешит на помощь, затем теряет свое "альтер-эго" (Диву), на ее поиски влюбленные отправляются уже вдвоем (оператор не в счет), главный злодей уничтожен, победила любовь. Такая *индийская* незатейливость и прямота, скажем честно, немного обескураживают.

Остальное раскидано по всему дому: в комодах, в холодильниках, в сундуках, в ящиках, в винных погребах... Бежит себе наш Дэйв, отстреливает монстров и периодически обнаруживает всевозможную печатную продукцию. Как вы думаете, здравомыслящий человек будет ЭТО читать? Я читал. Никаких эмоций, кроме "забавно, но мне не до того" писанина не вызывает. Любая история должна дожидаться своего часа, а с чувством правильно выбранного времени в "Дьявол-шоу" явные проблемы.

▲ Вот он, главный зачинщик всего. Не иначе как следит за рейтингами.

С надписью: "От благодарных игроков и разработчиков. Теперь мы поняли, что значит Великий Замысел".

Долгая прогулка

Квест отправился туда же, куда и ужастик. Если для кого-то присобачить шарик для бильярда к бильярдному столу, а монетками для пинбола (так и называются) сыграть в пинбол — это и есть квест, то уж никак не для меня. Прочие головоломки ничем не лучше: найди ключ и открой дверь, найди рычаг и вставь его в колонну. При этом какой именно ключ нужен в каждом конкретном случае, остается только догадываться (благо ключей не так уж и много, попробуйте все), а паз в колонне можно увидеть, только если очень хорошо приглядеться. И вообще — преобладание в "Дьявол-шоу" загадок уровня "нажми на кнопку — получишь результат" очень сильно портит впечатление от игры. Квесты ТАК уже не делают!

Action, который в "Дьявол-шоу" явно доминирует над остальными составляющими, пострадал не меньше. В частности — от все тех же тупых головоломок. Вот вам ярчайший пример: третья миссия. Мало того что она является самым настоящим и до жути однообразным лабиринтом, так еще и заставляет игрока бегать про всему уровню, высунув язык, и искать, где же, черт возьми, монстры прячут этого разнесчастного телеоператора, а затем — куда приткнуть внезапно найденный рядом с ним предохранитель. После чего, само собой, заработает лифт в нескольких десятках метров отсюда и можно будет успешно сделать ноги. Помощником выступает карта, но как же коряво это сделано! Вывести на экран ее нельзя, а каждый раз жать F4, смотреть на сообщение о загрузке, а потом пытаться определить свое местонахождение (которое ничем, естественно, не отмечается) — это чересчур, мы уж лучше по старинке — перерисуем схему на тетрадный листок и будем водить по клеточкам пальцем левой ноги.

Есть, правда, в этих скитаниях и свои плюсы. Во-

"Дьявол-шоу" (на Западе Devil Inside)

Жанр Action/adventure от третьего лица

Разработчики
GameSquad — www.gamesquad.fr

Издатель
"Нивал", "1С" — www.1c.ru, www.nival.ru

Сайт игры
www.nival.ru/rus/devil_info.html

Интересность 3.5

Сложность средняя
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★★☆
Музыка ★★★★
Звук ★★★★☆
Управление ★★★☆

Суть
Легендарный Юбер Шардо сделал для этой игры (почти) все, что мог. Увы, в жанре action, к которому "Дьявол-шоу" относится в бОльшей степени, нежели к adventure, литературные и дизайнерские дарования даже таких корифеев, как Шардо, зачастую не играют первостепенной роли... Как ни печально.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA (2 Мбайта; рек. 3D-ускоритель с минимум 4 Мбайтами видеопамяти), 8x CD-ROM.

Дополнительная информация
125 Мбайт на жестком диске.
И сохраняйтесь почаще, игра, увы, склонна к беспричинным падениям...

первых, можно разжиться невообразимым, практически бесконечным количеством патронов и убить много милых и красивых монстров. А во-вторых, монстры в "Дьявол-шоу" неизъяснимо хороши как в плане дизайна, так и по части отхода в мир иной. Юбер Шардо явно отыгрался на этих ходячих, бегающих, ползающих и летающих гадах, поэтому уничтожать их особенно приятно. К слову, тактика борьбы с разной нежитью не то чтобы серьезно, но все же отличается, то бишь летающего на электрическом стуле толстяка лучше всего доставать из автомата, ползающих ногами вперед лысых уродов успокаивать шотганом, а обычные зомби обойдутся и пистолетом-"единичкой".

Все остальное напрямую пришло из House of the Dead (вы уж извините, мне другие ассоциации в голову не лезут): выстрел в голову практически всегда разлучает ее с владельцем; если же как следует зарядить картечью в живот — получится здоровенная дыра. Впрочем, не без находок: потеря ноги заставляет монстра сначала немного попрыгать на оставшейся конечности (это если при жизни он был активным и ходил с шотганом — есть такие), а затем упасть и злобно глазеть на вас с пола, мечтая о кровавой вендетте (некоторые ко всему прочему норовят еще и укусить). А если отстрелить гаду руку вместе с оружием, то он, само собой, стрелять прекратит и попытается навязать вам ближний бой.

Потеря ноги заставляет монстра сначала немного попрыгать на оставшейся конечности, а затем упасть и злобно глазеть на вас с пола, мечтая о кровавой вендетте (некоторые ко всему прочему норовят еще и укусить).

Вредительство

Увы, все эти развлечения (а некоторые уровни прямо-таки созданы для "зомби-хантинга") очень сильно омрачаются несколькими "фирменными" особенностями "Дьявол-шоу": неимоверной тупостью монстров, не в меру шустрой "киношной" камерой и недоработанным управлением. Причем все это так тесно переплетается в игровом процессе, что иной раз и не поймешь, из-за чего сложил буйну головушку: то ли сам идиот, то ли камера подкачала...

Вот монстры. Симпатичные, казалось бы, твари. Между собой дерутся — просто загляденье: вопли, рычание, кровь во все стороны. Но подойди к такому сбоку — не заметит. Подойди спереди — то же самое. Застрели "напарника" — ноль внимания. Стоит себе, думает об ужине. Но иногда в темных монстрячьих умишках нет-нет, да и сверкнет луч света, и вся та орава, которая минуту назад дружно смотрела сквозь вас, вдруг решает заняться поиском пропитания. И тогда в дело вступает управление.

В принципе, стрейф (тот самый "шаг влево, шаг вправо", который должен присутствовать в любом приличном боевике) в "Дьявол-шоу" имеется, причем выглядит очень красиво и реалистично (как и остальные движения, надо заметить). Но на бегу его исполнять нельзя. Подлость? Не бОльшая, чем запрет на смену оружия. Как прикажете отбиваться от шестерых здоровяков с автоматами или от примерно вдвое большего количества злобных зеленых человечков с бейсбольными битами, если для переключения, скажем, на огнемет, бензопилу или свежеприобретенное заклинание (а оружия и магии в игре хватает) — надо сначала сбросить скорость до нуля? То есть отобьетесь, конечно, но ругаться будете громко, это я обещаю. К тому же Дэйв совершенно не умеет прыгать, что в некоторых случаях раздражает еще больше.

Про камеру, если честно, говорить уже и не хочется, хотя стоило бы. Она, горемычная, летает за спиной Дэйва (или Дивы), стучится обо все углы, проваливается в стены и вообще — терпит ужасные лишения. Иногда приходится переключаться на другой вид только ради того, чтобы вызволить пленницу из лап какого-нибудь особо кровожадного препятствия, которое она не смогла облететь; а два других вида в "Дьявол-шоу" очень неудобны: операторский показывает все подряд, про главного героя зачастую забывая, а если попытаться играть а-ля Resident Evil, то быстро понимаешь, что здесь катастрофически не хватает автоприцеливания. Беда.

Надежда умирает... последней

А ведь я еще ничего не сказал о графике (вы подумали о сюжете, но это зря — мы писали об этой игре три тысячи раз, пора бы и наизусть выучить), которая поначалу кажется вполне пристойной — благодаря отличной работе с освещением и хорошей архитектуре, — но когда камера берет крупный план и становятся видны лица и фигуры персонажей... В общем, так не рисуют уже давно. Хотя нет, поправлюсь, в плавающей выше "Дайкатане" модели ничуть не лучше. И вся эта красота периодически дико тормозит даже в разрешении 640x480 на 525-м Celeron с Voodoo 3. Да, я знаю, что давно надо было купить GeForce, но... Досадно.

Самый большой парадокс, однако, заключается в следующем: "Дьявол-шоу" — ХОРОШАЯ игра, к которой приложил руку сам Юбер Шардо, несколько талантливых художников и парочка неплохих программистов. Но беда в том, что команды из них, кажется, не получилось, нет и достойного этих людей результата. А что получилось? — Стильная и интересная в некоторых моментах игра, через которую, увы, придется прямо-таки продираться, чтобы ощутить на своей шкуре эти самые "моменты".

В интервью, которое дал нам мсье Шардо (см. его ниже), он обмолвился о второй части игры, которая уже находится в ранней стадии разработки. Так вот, если в ней получится реализовать все, что недоделано, а то, что есть, смешать в нужных пропорциях, — будет шедевр. И мы, пожалуй, будем его ждать.

Мнения об игре

"В игре есть несколько "страшненьких" моментов, но до атмосферы Alone in the Dark она не дотягивает... То бишь смысл игры заключается вот в чем: убей монстра, найди ключ, открой дверь, убей монстра..." — поясняет Mat Peck, пишущий для сайта GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 8,5/10).

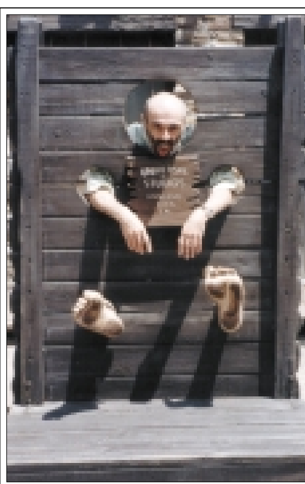
"Почему все так ждут эту игру? Неужели вы никогда не играли в Alone in the Dark или Resident Evil? По скринам видно — ужас! — удивляется некто Worm на форуме игры (на сайте "Нивала") и тут же добавляет: — Для "спинно-мозгового" жанра графика — важнейшая составляющая. А на "треугольную" кровь я как-нибудь в своих РПГ посмотрю".

Все тот же страх

Хорошие вселенные не умирают никогда

Взбудораженные ожиданием, запуганные обещаниями и совращенные картинами райской жизни, мы пошли на поклон к человеку, который знает о Devil Inside, а также Alone in the Dark (нельзя же пропустить такой момент: говорить с самим Юбером Шардо и не спросить об AitD!) решительно все. Правда, мсье Шардо был немного занят — дел у него, как оказалось, после окончания работ над Devil Inside только прибавилось.

Хотите узнать, что есть жанр action/adventure, к которому вы только что прикоснулись? Хотите узнать, что за тайны кроются в его темном прошлом? Это интервью напоминало роман ужасов. В зловещем бульканье реторт алхимической лаборатории, под отдаленно звучащую Lullaby, где в лучших готических традициях человек-паук скребся в окно, **Юбер ШАРДО (Hubert Chardot)** рассказал нам о страхе, психоанализе и маленьких секретах только что законченной Devil Inside и грядущей Alone in the Dark 4. А на столе у него лежали схемы очень известного в Лос-Анджелесе здания, и уголки их были обуглены...



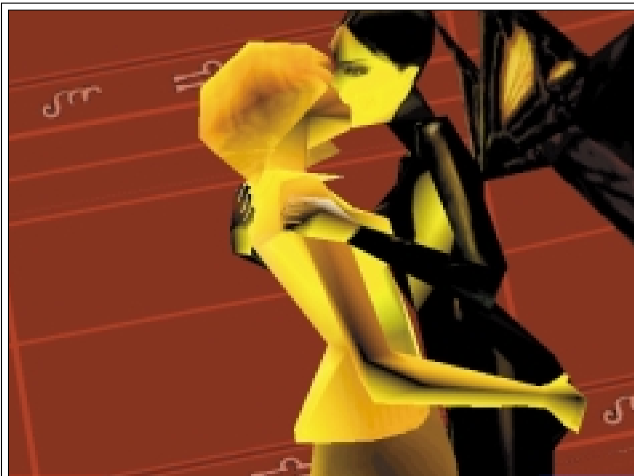
Юбер Шардо после интервью с Game.EXE.

Game.EXE: Дорогой Юбер! По долгу службы и велению сердца мы вот уже длительное время обращаем свои взоры на прошлое, будущее и настоящее жанра action/adventure. И вот что мы видим: настоящая action/adventure, та, которая всегда более квест (adventure), нежели action, обязана своим рождением созданной вами серии Alone in the Dark в той же мере, в которой литературный детектив обязан Эдгару По. И с этим связаны наши первые вопросы. Итак... Не считаете ли вы идеи Alone in the Dark цельными и завершенными, должным образом высказанными в трех играх прошлого?

Юбер ШАРДО: Не так чтобы очень... Поясню, в чем здесь дело, почему рано успокаиваться. Первое: смена команды на переправе между AitD 1 и AitD 2. Нам пришлось работать с новыми людьми и уложиться в предельно короткий срок — десять месяцев. Одного из программистов мы потеряли через два месяца, отчасти поэтому были вынуждены отправить под нож целые куски оригинального дизайна, чтобы управиться вовремя... Первая часть AitD была закручена вокруг мифологии Говарда Лавкрафта, и после ее успеха возникла идея серии — эдакой хроники ужасающих фактов из криминальной жизни США. В AitD 2 речь шла о пиратах и сухом законе, AitD 3 — сага о Диком Западе, о том, как первопроходцы осваивали новые земли и строили города на индейских костях. Но на самом деле, как мне кажется, проблемой было отсутствие каких-либо технологических усовершенствований. Вселенная AitD пережила три реинкарнации на одной и той же технологии, а это значит, что перед нами — хорошая вселенная. Кроме того, как вы, конечно, знаете, Infogrames в скором времени выпустит четвертую часть. Словом, хорошие вселенные не умирают никогда.

.EXE: Как вам кажется, насколько Alone in the Dark 4 удалилась от предыдущих частей?

Ю.Ш.: Думаю, ребята из DarkWorks в этом смысле хорошо потрудились. Во всяком случае они сумели вдохнуть новую жизнь и в концепцию, и в окружение. Мы, конечно, поработали вместе над концепцией (Лавкрафт, вселенная AitD, основы геймплея) и диалогами, но сценарий целиком на их совести, и в этом отношении я не больше чем консультант.



Ужасающе неполиткорректно. Впрочем, целуются не две девушки, а Анджелина с Дэйвом, просто он решил временно принять образ Дивы.

.EXE: А как далеко от идей AitD отстоит ваше персональное детище — Devil Inside, настоящая survival horror-игра? Была ли она основана на ваших прежних играх, или единственное, что их объединяет, это общая жанровая кон-

цепция, с которой мы начали?

Ю.Ш.: Я, право, затрудняюсь ответить, Devil Inside настолько свежий проект... Да, многие критики и игроки говорят о параллелях между DI и AitD. Если такове и существуют, то они вовсе не преднамеренны. Может статься, я просто не могу изменить своим ужасным привычкам. DI с его кучей персонажей кажется мне куда более актуальной вещью. Вы никогда не остаетесь один (этому мешают публика у телевизоров, оператор, Анджелина, Дива...), но, вынужден признать, вы все еще в темноте.

.EXE: Спасибо... А теперь вопросы более отвлеченные. Не кажется ли вам странным, что жанр (или поджанр, если угодно), в котором вы работаете, все еще не получил четкого определения? Ведь “action/adventure” звучит очень расплывчато и не включает в себя сути — своей близости к кино. Нам же кажется, что это самый синефильский игровой жанр. Здесь даже мыслить приходится теми же категориями: операторская работа, ракурсы, декорации... И атмосфера создается этими средствами в той же мере, что и самой историей.

Ю.Ш.: Полностью согласен. Мы основали Gamesquad с Лораном Паре (Laurent Paret), Кристофом Назаре (Christophe Nazaret) и Лораном Сальмероном (Laurent Salmeron), желая выпустить игру, берущую квест (сюжет, вставные истории и головоломки) и смешивающую ее с крутым экшеном (множество действующих лиц под телевизионными камерами). Игру такого типа очень трудно сделать, но именно сложность задачи подталкивает вас к размышлениям над тем, как наилучшим образом достичь равновесия картинки и геймплея в рамках общей идеи. Сценарий пишется точно так же, как и в кино: сначала общий синопсис, затем полный рабочий документ, разделенный на акты и сцены с описанием декораций, с основным сюжетом, действиями и трюками. Плюс множество деталей фона, изображение вселенной, включающее в себя полные биографии героев и историю старого дома. Конечно, поведение персонажей в чем-то определяется искусственным интеллектом, но именно история, сюжет, задает общую архитектуру игры.

Вот что я должен заметить: когда игроки используют термин “adventure”, это автоматически подразумевает статичные ракурсы, а не динамичную, подвижную камеру. Это прямая противоположность кино. Любая приключенческая лента использует камеру, врывающуюся в гущу событий, и резкий монтаж, подчеркивающий развитие действия. С Devil Inside мы хотели привнести в индустрию что-то новое, не похожее ни на что. Сделать, быть может, первую ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКУЮ игру на столь обширном action-материале, где игрок может свободно переключаться между различными перспективами (ТЗ, если уж я хочу говорить как кинорежиссер).

.EXE: А вот еще одно наблюдение: если квест, классическая adventure, больше напоминает драму, в том смысле, что базируется именно на истории, ее фоне, деталях и образах, то action/adventure как раз пользуется приемами сценарными: игрой с камерой, создающей динамику, напряжение картинки (это, конечно, не отменяет истории, но удваивает усилия по удержанию внимания аудитории). Как бы вы это прокомментировали?



Этот кадр очень напоминает мне приставочный Zombie Revenge.

Ю.Ш.: Если обратиться к Devil Inside, то в этой action/adventure очень простая сюжетная основа. Эта история о прОклятом доме, аде и живых мертвецах, подлежащих отстрелу, — полный набор клише жанра, хорошо известного как “рассказы о пережитых кошмарах” и представленного внушительным числом книг и фильмов (от “Ночи живых мертвецов” до “Сияния”). В DI повороты сюжета привязаны к определенным ландшафтам (старый темный дом, индейское кладбище), приковывающим внимание игрока по мере того как он погружается в нашу вселенную. Проблемой номер один для нас был способ, которым мы собирались увлечь игрока телевизионным шоу. Сможет ли он это переварить? Он ведь находится одновременно как внутри игры (в качестве героя), так и снаружи (поощряемый Джеком Т. Потрошителем и поддерживаемый аплодирующей публикой). Вообще-то, DI — проект немного шизофренический, немудрено запутаться во всех этих ТЗ. И сильная история показалась нам лучшим способом поддержать интерес игроков в этом реалистичном (но нереальном) окружении.

.EXE: А вот интересно... не могли бы вы припомнить, какими источниками были инспирированы игры серии AitD и образ Эдварда Кэрнби, фигуры очень колоритной? Кинематографическими или литературными?

Ю.Ш.: И кино, и музыка, и литература в качестве источников вдохновения как для AitD, так и для моей жизни в целом, оцениваются по тридцать три процента за штуку. Еще один процент составляет нераскрытая тайна. Клянусь вам, полный список имен и названий утомит кого угодно. Уж конечно, в книгах там есть Лавкрафт, Борхес, Стивенсон, Конан Дойль, Дэн Симмонс и Кинг. В кино — “Неприкасаемые”, “Лицо со шрамом”, “Сияние” и “Психоз”. В музыке — Бах, Вагнер, AC/DC и Led Zeppelin. Я восхищаюсь этими людьми и их творениями и чувствую, насколько сам далек от мастерства... Кстати, вход в поместье Devil Inside вызван к жизни главной сценой “Лица со шрамом”, где Тони Монтана умирает с пулеметом в руке и, получив выстрел в спину из дробовика, падает в фонтан под главной лестницей.

.EXE: А какая из историй AitD нравится лично вам больше всего?

Ю.Ш.: Лично я предпочитаю первую часть AitD и ее маленькое продолжение под названием Jack in the Dark, занимающее ровно одну дискету. Мы сделали его как раз на

Хэллоуин. Это было очень интересно — выпустить этакий маленький AitD для детей, что-то вроде миров Тима Бэртона (Tim Burton), еще одного великого мастера.
.EXE: Еще один вопрос из области древних тайн: Alone in the Dark — в чем секрет леденящего душу названия?
Ю.Ш.: Название родилось на самой ранней стадии проекта. Сперва нам хотелось сделать игру, разворачивающуюся в совершенно темном доме. Поначалу мы даже хотели сделать ее от первого лица, с дискретными перемещениями, но, к счастью, Фредерик Рейналь (Frederick Raynal) настоял на том, что пора браться за нормальное 3D. За два дня до выхода игры отдел маркетинга заставил нас искать новое название (старое, по их словам, было слишком... мрачным), так что мы исписали тонны бумаги совершенно невероятными вариантами. "В когтях дьявола"... "Гробница Найрласотепа"... "Старый дом на холмах" (Ширли Джексон?)... "Кэрнби, истекающий кровью"... "Одержимая девственница"... И это еще не самые худшие. В конце концов, эти убийцы от маркетинга сдались, потому как любой работавший над игрой величал ее "Alone in the Dark" и никак иначе. Ни одно название в мире не передаст лучше сущности этой игры (уж вы поверьте, ведь это именно мне пришлось измыслить девяносто процентов этих дурацких вариантов).
.EXE: А в техническом плане? Есть ли вещи, о которых вы мечтали, делая AitD, но которые из-за несовершенных технологий туда не могли попасть, и вот теперь воплощены в Devil Inside?
Ю.Ш.: Больше всего я мечтал увидеть камеру, свободно плавающую вокруг героя, и, конечно, более совершенную анимацию. Это стало возможным с THEO, движком, разработанным Кристофом Назаре, и талантами Жана Кристофа Бланка (Jean Christophe Blanc) и Бенжамина Флери (Benjamin Fleury), авторами мультфильма "Странные стрекозы". Что касается анимации... В DI, увы, мы так и не смогли применить метод motion capture — поскольку не сумели найти нормальную девушку с крыльями...
.EXE: Что вы больше всего цените в жанре AitD именно в игровом аспекте?
Ю.Ш.: В историях, которые я пишу, больше всего меня привлекает страх. Это первобытное чувство, повышающее интерактивность ("Что это было, откуда этот звук?!") и дающее вам возможность и силу бороться с самим собой, с собственным подсознанием. Это чувство иррационально, и его очень просто задействовать. Надо лишь войти в комнату, выключить свет и представить человека за дверью. Человека, у которого есть топор, человека, который хочет вас прикончить. Результат этого маленького эксперимента — смесь из трех чувств: угрозы, насилия и уязвимости. Впрочем, есть еще непроизвольный смешок, который освобождает вас от пережитого шока...
.EXE: А что вы думаете о "боевых" аспектах игр такого рода? Survival horror, неспроста их так называют... Стрельбы очень много в Nocturne, но ведь и ваша Devil Inside — телешоу, игра на выживание? Что важнее — бежать или стрелять?
Ю.Ш.: Для меня пальба — единственный ответ, который провоцирует страх, но survival horror — очень хорошее определение. Продвижение повышает страх. Очень страшно, когда вас заставляют и дальше идти по опасной земле. Если вы хотите играть, вам приходится открывать двери и освобождать злые силы. Это отвратительно и приятно в одно и то же время. Структура DI не так далека от классической схемы психоанализа. Сначала вы видите проблему и реагируете на внешнюю, видимую часть синдрома. Но это еще не успех... Потом вы входите в дом: это мозг пациента, которого вы должны обследовать, понять и излечить. Затем вы идете в подвалы подсознания и пещеры бессознательного, где должны найти истинные причины болезни. Наконец, вы приходите на кладбище и в последний круг ада (землю мертвецов, где грешникам воздается). Концовка (ваш герой обретает любовь) определяет нравственное перерождение персонажа. Конечно, эта структура написана не для того, чтобы ее видели игроки (так что, дамочка, не показывайте никому эту схему, ясно?).
И все же надо ответить на ваш вопрос... я думаю, что самое важное — провоцировать эмоции.
.EXE: Старинное поместье — непременная черта новеллы ужасов и Devil Inside (и AitD, конечно). В чем тут секрет?
Ю.Ш.: Вещи и события из прошлого составляют основу жанра готических ужасов. В ужасных историях ключи к тайне похоронены в темных и смутных временах. Старые особняки очень интересны в этом плане: они мертвы и не мертвы одновременно. Их мебель и архитектура сообщают вам кое-что об обитателях, и если вы вдруг наткнетесь на труп хозяина дома, то наверняка почувствуете себя вором. Это очень странное ощущение: смесь восторга, страха и вины. Современные дома гораздо менее загадочны. Вся мебель одинакова, и единственный звук, раздающийся после полуночи, — это... гм... шум бачка соседского туалета.
.EXE: И в заключение, Юбер... пару слов о ваших будущих проектах (мы слышали, что продолжение Devil Inside уже объявлено... как там с вашим участием?). Что это будет в жанровом плане — action, adventure или survival? И будут ли там ваши любимые старинные особняки в готическом стиле?
Ю.Ш.: Как на духу: сейчас я работаю с Фредериком Рейналем над его будущей игрой для Dreamcast под кодовым названием Agarha (это "ужастик"), а также сочиняю сценарий вместе с Дидье Кентеном (Didier Quentin). О Devil Inside 2: кое-что мною уже написано; общая история, судя по всему, будет трилогией о Лос-Анджелесе, раскрывающей разные аспекты ада, зла и телевидения, и сейчас я собираю информацию об одном очень известном в этом городе здании. И еще. Я уже тысячу лет собираюсь написать настоящий полицейский боевик для PC, но, к сожалению, никак не могу выкроить на это время. Но дело все равно движется! Недавно я придумал заголовок своего будущего шедевра — Interface. Как вам? Ничего названьице?..

Беседу вела **Маша АРИМАНОВА**.

P.S. Приношу искренние извинения читателям журнала за ту невероятную кучу ошибок в названиях консольных игр, что я наделала в материале "По закону крови", опубликованном в 4-м номере на стр. 12. В частности, вместо "Silent Hear" следует читать "Silent Hill", вместо "Blue Stringer" — "Blue Stinger", вместо "Onimysha" — "Onimusha". Наконец, должна с удовольствием сообщить, что игра Resident Evil: Code Veronica уже вышла и пользуется в определенных кругах ошеломляющим успехом...

Собаки Пржевальского

Жизнь полна разочарований, коллеги. От вернувшегося недавно из страны Бразилии приятеля я узнал, что на пляжах Копакабаны давно никто не купается — они унылы, грязны и сильно похожи на подмосковные свалки. Но не стоит отчаиваться, сказал приятель. В дельте Рио-Негро, оказывается, немало прекрасных мест!

Начните чтение с этой заметки!

Пока трудно спокойно относиться к тому, что юнит разговаривает с нами покровительственным тоном, просит не кликать на него так сильно и, завидев врага, обращается к нам с требованием немедленно уничтожить "those fuckers". Z's not dead, baby. Not dead.

Говоря о балансе, следует смиренно вылить из красного "Паркера" яд и налить туда клубничное варенье. Баланс действительно есть: войска Имперского Правопорядка, как и было обещано, обладают более навороченным вооружением, многочисленны и мобильны, тогда как Warmonkeys ("rag-tag-наемники", что бы это ни значило) пользуются старинными гаубицами, танками и джипами ужасающей огневой мощи. Про насекомоподобную гадость говорить не будем, ибо игра за эту сторону весьма похожа на пародию на RTS и позиционируется как "призовая игра" на пятнадцатикопеечных игроавтоматах моего детства.

AI проявляет, как ни странно, чудеса сообразительности и никак не позволяет подманить себя на расстояние удара. Приходится изворачиваться и даже, понимаете ли, устраивать засады в лесах.

Любым юнитом можно собственноручно управлять, — камера перемещается непосредственно ему за спину, а мы получаем возможность устраивать диверсии и иные пакости. Иногда приходится значительную часть миссии проводить в кустах со снайперской винтовкой — самое приятное, что использование/игнорирование этой опции остается исключительно на наше усмотрение.



андрей ом

Сразу после логотипа Talonsoft воспоследовало интро такой разрушительной силы, что я моментально (и вслух) принес перманентно пинаемой мной компании самые пламенные извинения. На экране динозавронасекомые (насекомодинозавры?) обращали в паническое бегство людишек в зеленых скафандрах. Некоторые ракурсы однозначно пародировали блаженной памяти "Матрицу". Удивленный таким поворотом дела, сабвуфер изрыгал басы популярного трека маэстро барочного биг-бита Нормана Кука из Housemartins (более известного на провинциальных школьных дискотеках под дурацкой кличкой Fatboy Slim). "Сделано в Англии", — понял Штирлиц. От себя добавим: под личным патронажем "Общества охраны приматов от посягательств" при Ее Величестве Королеве.

Фанк соул браза

Нет, в самом деле — если бы местный саундтрек довелось послушать некоему тов. Перри, то некая команда Fear Factory однозначно попрощалась бы с гонорарами, с индустрией в целом, а также, вероятно, в полном составе наложила бы на себя руки. Абстрактный атмосферный drum'n'bass, легчайший jazzy, роскошный down tempo — вся актуальная электронная музыка нашла приют в одной игре. ТАКОЕ издают только на лейблах вроде Pussyfoot, Ninja Tune (точнее, его подразделения N-Tone) или, скажем, Warp. Мифический (в отличие, например, от Василия, который абсолютно реален) персонаж V.I.P. легко отдал бы за по-

Рутинная стычка в предгорьях. Интерфейс от страха уполз вниз экрана, в то время как сабвуфер захлебывается ревом и грохотом. Страшное дело.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





Занятный эффект — внутриигровые шоты каждой следующей 3D RTS выглядят лучше, чем заставка предыдущей. Правда, чтобы добиться таких ракурсов, придется сломать клавиатуру и вывихнуть пару пальцев.

Интересно, что думает и говорит в узком кругу по этому поводу Крис "Тот Самый" Тэйлор? Сходство никак не является случайным и вполне тянет на фамильное.

добную музыку несколько лет жизни.

И потом, эта графика... Знаете, я в последнее время стал как-то слишком требователен к таким бренным вещам. Прямо не знаю. Уж игра мне реалистичное освещение самой последней модели показывает — а я все равно зеваю и указываю на дверь. Другая изо всех сил удивляет меня туманными далями, а ей — "Позвольте вам выйти вон!". Третья, бывало, только вынет из-за пазухи заветный терраморфинг, а я ей сразу... А, да что там.

И вот тут. Со слепящими взрывами. Со светящимися в реальном времени обломками. С трассирующими очередями. С, разрази меня гром, феерическими инверсионными следами от каждой, даже самой распоследней ракеты. Похожая одновременно на Incoming и на пожар на китайском комбинате по производству петард и шутих. Впервые за полгода заставившая мою систему (вы знаете, она хардкор хай-энд) на некоторое время превратиться в соляной столп. Это не игра — это конфета "Тузик". Правда, потрясающе красиво. Здесь интересно, что годы эволюции научили-таки юнитов промахиваться — по инверсионному следу можно попытаться прикинуть траекторию снаряда и попробовать увести из-под огня особо ценные войска.

Вообще, надо заметить, наметилась тен-денци-я: RTS-движки пошли один за другим такого неземного качества, что Ромере пора прикупить один такой и сделать из него "тотальную конверсию" в виде какого-нибудь шутера имени себя. Никто ничего и не заметит. Ловите, гражданин Ромера, идею. Ладно уж.

Мифический персонаж V.I.P. легко отдал бы за подобную музыку несколько лет жизни.

Бедная Лиза

Но не вздумайте, коллеги, обольщаться и с размаху метать на пол свинью-копилку, размазывая по небритым щекам слезы просветления — присказка про загаженную Копакабану была совершенно неспроста.

В Dogs of War абсолютно невозможно играть. Чтобы исполнить с камерой элементарную манипуляцию типа "поворот нале-во!", нужно использовать минимум две клавиши одновременно (часто — больше), причем мышь не прини-

Тебе, читер!

Чтобы ваши войска ВСЕГДА были здоровенькими и бодрыми, наберите во время игры прописными буквами магическое слово TIMBO. И все будет.

Dogs of War

Жанр RTS/Tactical Action

Разработчик Silicon Dreams www.sdreams.co.uk
Издатель Talonsoft www.talonsoft.com

Интересность 4

Сложность высокая
Графика ★★★★★
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★★
Управление ☆



Суть Феерическое батальное полотно под саундтрек в исполнении Нормана "Fatboy Slim" Кука. Тактика "rush" отказывается работать и пребывает в шоковом состоянии. Отвратное управление пытается все испортить, но у него не очень получается. Без пяти минут "Наш выбор".

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 300+, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0a, 3D-акселератор (не менее 8 Мбайт видеопамяти).

мает в увлекательном процессе ни малейшего участия. Чтобы сделать zoom, нужно бросить мышь (в эту самую секунду, как вы понимаете, происходит полный разгром любовно вскормленных нами elite troops небольшим отрядом враждебных салабонов). Попытки переназначить клавиши ни к чему не приводят — я не очень понимаю, как объяснить это словами, но так оно и есть. Богомерзкое управление, как это обычно называют в классической литературе, просто издевается над нами.

Словом, считайте это официальным предупреждением. Демон Корявого Управления, выпущенный из своего жбана еще во времена Machines, не собирается сдавать позиций. В прошлом нашем номере было в красках описано убийство им игры Force Commander, а в этом — сами видите. Body count и техасская резня бензопилой продолжаются.

Z's not dead, baby

Провозглашенный Silicon Dreams жанр tactical action, кажется, состоялся. "Дорогая редакция, — пишет нам из села Гадюкины Дожди животнороб и хлебовод Фортунат Полуэктович Сманько, — инда не могу я пользоваться прадедушкиным танк-рашем. Только, бывалоча, расталдыкну резиновую рамку и отправлю весь колхоз на слабенькие силы врага — ан мне быстренько показывают красивые взрывы и надпись "Mission Failed". За точность не ручаюсь, ибо грамоте не учен".

И действительно — первую миссию приходится переигрывать раз 15, и это еще при благоприятном развитии событий. Приходится вспоминать, что такое фланги и как рельеф влияет на точность огня и зоны поражения. Здесь еще вот что — настоятельно не рекомендуется гробить своих сотрудников направо и налево, ибо тогда в следующей миссии может банально не хватить матсредств на приличную ударную силу. Вообще, межмиссионный менеджмент весьма приятствен: предлагается рассадить ветеранов в бронетехнику, купить последние новинки местного ВПК, продать ненужные агрегаты и так далее. Магического слова "X-COM" я так и не произнесу, но оно витает в воздухе.

Вообще, несмотря на нарочитую несерьезность со всеми этими собакообезьянами (в прошлой жизни, напомню, игра зва-



▲ Легким движением руки брюки могут превратиться и в сиволапый C&C-клон...

▶ ...и в полновесный TPS с участием динозавров, жуков и медуз.



Только, бывалоча, расталдыкну резиновую рамку и отправлю весь колхоз на слабенькие силы врага – ан мне быстренько показывают красивые взрывы и надпись "Mission Failed".

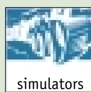
лась Warmonkeys), Фэтбоем Слимом и планетоидом Примус-4, все подозрительно похоже на правду. Автоматчику нечего и думать выходить против танка (пользуясь представившимся случаем, хочу передать привет популярной игре C&C и всему ее многочисленному семейству). Снайперу вряд ли удастся принять на грудь дюжину ракет, не превратившись при этом в кровавую кляксу на чистом ландшафте. Вскормленный в десяти предыдущих миссиях отряд ветеранов может погибнуть в полном составе даже от близкого взрыва, не говоря уже о прямом попадании. Эта игра необъяснимо напоминает мне тактический кубик Рубика, шедевральный прожект Bitmap Brothers по имени Z, которому в свое время наше издание воздавало неслыханные почести.

Правда, я не совсем понимаю, отчего, когда вражеская артиллерия самозабвенно лупит по своим главным калибром, эти "свои" только морщатся и недоуменно поводят плечами. Ну, наверное, всему можно найти разумное объяснение.

А, понял! Это в 2161 году такую броню специально изобрели, наверное. С идентификацией friend or foe. Правда, фельдмаршал Х.Ламтюгов?

Мнения об игре

"В стартовой миссии за Imperial Order нужно захватить мост. Когда я попытался сделать это впервые, то использовал технику "по умолчанию" и позволил компьютеру разобраться с ней самостоятельно. Так вот, я потерял почти все войска и закончил миссию с итоговой эффективностью в 70%. В следующий раз я работал с войсками собственноручно, обратив основное внимание на поддержку с воздуха — видите ли, за рекой стоит чудовищной мощности батарея гаубиц Warmonkeys. Итог: я обошелся без потерь и мог похвастаться более чем 90-процентной эффективностью. Все это призвано проиллюстрировать важность предмиссионной подготовки. Да, и еще — внимательно слушайте брифинги!" — пишет обозреватель The Adrenaline Vault (www.avault.com).

Расти, клешня



Четверо подозрительного вида мужчин бегают по запутанным лабиринтам растительного происхождения без единого прямого угла, питаются исключительно падалью, убивают все, что движется, и, периодически, сотрясаясь в электрических конвульсиях на манер Дункана Маклауда, отращивают на своих телесах новые органы.

Начните чтение с этой заметки!

Среди всех известных науке игр в жанре action/strategy Evolva менее всего имеет право так называться. От "стратегии" в игре осталось совсем немного, однако это "немного" выглядит так свежо и оригинально, что отдавать Evolva на растерзание боевикам из бывшего красного отдела совсем не хочется.

Генохантеры — биологические боевые машины, способные усваивать ДНК противника и модифицировать необходимым образом собственные тела. Под началом игрока находится четыре таких "охотника", мы управляем одим из них (режим от третьего лица) и координируем действия остальной троицы. Самое главное в Evolva — возможность управляемого изменения способностей наших героев. Именно это вытаскивает игру за пределы "обычного" action. 12 длинных миссий на территории трех инопланетных паразитов, хитроумные задания, разнообразная флора и фауна, десять самых невероятных типов оружия, которое "генохантеры" в буквальном смысле выращивают у себя на теле, — все это способно отвлечь любого смертного если не на неделю, то на пару дней точно.

При одном условии — если у этого смертного достаточно быстрая машина. Инопланетные пейзажи в Evolva превосходны и особенно выигрышно смотрятся в разрешении 1024x768+. Увы, масса визуальных эффектов и десятки действующих лиц, появляющихся на экране одновременно, способны погрузить в состояние комы даже очень крутой компьютер. Так что Pentium II 266 в качестве минимальных системных требований, увы, совсем не шутка.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



"С голым огнеметом на Рыло не полезешь". Горловой огнемет — штука замечательная в битвах на короткой дистанции, настоящее оружие массового поражения.

олег хажинский

Этот продукт для игроков детского и юношеского возраста называется Evolva, ее сделали взрослые дяди, которые раньше играми никогда не занимались, а делали никому не нужные скринсейверы в жанре Organic Art, раскрашивали маечки в кислотные цвета, оформляли обложку пластинки Роберта Майлза (не путать с Майлзом Девисом), собирали бутылки в переходах и наверняка употребляли внутрь запрещенные в большинстве стран мира вещества. Доверия к таким людям у нас нет, игра вышла сумасбродная, нелепая, крыши у нее нет и быть не может, сплошной угар и хрюкотание, но играть интересно и весело. Потому и пишем. Какой уж раз (почти) подряд.

Сюжет

Честно говоря, сюжет Evolva никакого значения для науки и будущих поколений не представляет, и каждый волен сам придумать причину, по которой он бегает по неродной планете, старательно истребляя все живое. Одна из версий представлена во втором номере Game.EXE (в газете "Общее дело", конечно) — кажется, там фигурируют хексодувы, рогатый десантник Антон Задуевский и целующаяся с Прыгуном Алла Шморц. Версия разработчиков отличается от нашей только в деталях. После встречи с корреспондентами .УЧУ ребята из Computer Artworks взяли творческий отпуск на три месяца, читали Достоевского, много размышляли и даже хотели переименовать генохантеров в геноловов, но потом передумали.

Папуасы Новой Гвинеи, не говоря уж об аборигенах Берега Слоновой Кости (ныне банальных кот-д'ивуарцах), верили, что поедая врага в жареном виде, ты получаешь всю его силу, ум и красоту. Несчастные Пятницы и не подозревали, как близко они находятся от разгадки величайшей тайны человеческого существования. И дело тут не в качественном пережевывании пищи, а в ДНК. Спустя несколько ты-



▲ Опасность обитающих на планете существ никак с их размером не связана. Но вот при виде этого паучка хочется зарыться в землю и тихо лежать.

сяч лет мы научились выделять требуемые для приобретения необходимых качеств гены и мгновенно их усваивать. Быстро бегать, далеко прыгать и решать дифференциальные уравнения в уме оказалось очень просто. Человечеству стало скучно в стенах своей колыбели — человечество отправилось к звездам, где и повстречало Паразита.

Evolva

Жанр Action/Strategy

Разработчики
Computer Artworks www.artworks.co.uk

Издатель
Virgin www.vie.co.uk

Сайт игры
www.evolva.com

Интересность
4.5

Сложность средняя
Графика ★★★★
Сюжет ★★★☆
Музыка ★★★★
Звук ★★★☆
Управление ★★★★☆

Суть
Кто бы мог подумать, что отращивание рогов, копыт, клешней и горловых огнеметов на бегу может стать столь увлекательным занятием! Если б еще и save'ы грузились минут на пять быстрее...

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), 3D-акселератор (рек. nVIDIA TNT2 Ultra), 4x CD-ROM, 320 Мбайт на жестком диске (рек. 450 Мбайт).

Дополнительная информация
Многопользовательский режим до 8 человек. Не вздумайте только по ошибке скрестить генохантера с норном!..

Проглочен новый ген "огнемет", но направленная мутация практически лишает наших ребят возможности прыгать.

Экшен

После первых минут общения с Evolva возникает вопрос: а с какой стати разработчики решили причислить ее к action/strategy? Раздражение вызывает буквально каждая деталь игры, в первую очередь главные герои. Толпа безвкусно раскрашенных уродцев неуклюже гоняется по чужой планете за страусами и мутузит паучков. Я полминуты пытался подобрать определение этим сине-зеленым... генохантерам, и не смог найти в русском языке подходящих слов. Слова просто закончились. Geno1, Geno2... Тьфу! Язык не поворачивается назвать их человеческими именами, настолько противно. Говорят, кто-то из них умный, кто-то быстро прыгает, кто-то дюже сильный, но разбираться в таких мелочах не хочется. Цель миссии поставлена вполне четко — убить всех и добраться до точки "О". Точка "О" отмечена на местном радаре стрелочкой, так что никаких мыслей по поводу того, куда надо бежать, у игрока не возникает. Не пытайтесь заблудиться, не получится — местная нить Ариадны не даст вам пропустить поворот.

Думать в процессе бега не рекомендуется. Рекомендуется быстро нажимать левую кнопку мыши для своевременного загашивания паучков. Дизайн уровней нелепый. Ни тебе стен, ни пола, ни дверей, ни мигающих лампочками компьютерных консолей, одна органика и туман. Чем слабее компьютер, тем гуще туман. Прямо как в портированной аркаде про убийцу динозавров за номером один. И вот где-то на пятнадцатой минуте матча, сквозь всю эту паучью агонию и трехмерную круговерть начинает потихонечку, капля за каплей, проступать то самое, что заставляет нас сидеть за компьютером день и ночь. Становится интересно.

Мутогенез

Наверное, это из-за мутаций. Растерзав очередного монстра на звезднополосатый флаг, группа близлежащих товарищей "впитывает" некоторое количество генетического материала. Язык у меня, признаться, скоро отсохнет от подобной болтовни, не дай бог среди наших читателей есть будущие и бывшие генные инженеры, но игра есть игра. Значица, впитывают генохантеры генетический материал убиенных организмов и затем используют его для развития собственных способностей. Например, замочив добрый десяток страусов, мы станем бегать быстрее. Отняв жизнь у дюжины паучков — отрастим неимоверные клешни. У прыгунов "научимся" прыгать. Огнедышащие жуки передадут нам основополагающее умение изрыгать огонь. У толстокожих черепахобегемотов заберем толстую кожу. Идея ясна. Всего у генохантера может отрасти до 10 видов "вооружения", но кроме качественных



Кнопка F11 готова превратить любой кадр в шедевр кинематографического искусства. Надеюсь, ваш процессор будет в состоянии оценить его.

параметров (есть/нет) существуют и количественные, которые изменяются плавно. Так, не развитая вовремя способность прыгать у одного из членов команды просто так не лишит вас возможности попасть в нужную точку.

Что интересно — способности приобретаются не автоматически, это слишком скучно — так сделано во всех РПГ. Накопив достаточное количество "генетического материала", изящным движением руки мы нажимаем клавишу "M" и попадаем в меню мутации. Меню это, кстати, существенно по сравнению с демо-версией изменилось. На экране скачу "я" сегодняшний, а рядом два потенциальных "меня" завтрашних. Кем стать, куда податься? Один прыгает в два раза дальше, но у него слабее удар. Другой прыгает совсем чуть-чуть дальше меня сегодняшнего, но начинает значительно быстрее бегать. Одно нажатие мыши, и завтра становится сегодня. Мутацию можно продолжать и дальше, но постоянного улучшения параметров не получится, что-то обязательно ухудшится. Перебор вариантов занимает долгие часы. Проглочен новый ген "огнемет", но направленная мутация практически лишает наших ребят возможности прыгать. А что если рядом пропасть? Игрок в раздумьях. Так, совершенно незаметно, Geno1 и Geno2 становятся родными людьми...

Неуклюжие и медлительные вначале, "хантеры" преображаются к третьей миссии. Бубки прыжка и Джонсоны скорости, они умиляют игрока сообразительностью и разнообразными умениями. Очередная мутация меняет не только оттенок некогда вызывавшей приступы тошноты кожи генохантеров, но и их тела. Рога, жабры, крючки, наросты, полипы — все эти милые и приятные глазу органы становятся выражением неповторимой индивидуальности каждого из охотников. Вы можете с уверенностью утверждать, что такой команды нет больше ни у кого — сомнительно, чтобы другие игроки выбрали ПОДОБНЫЙ путь развития. Сколько там миллионов комбинаций? какая лучше? Добро пожаловать на виртуальный ринг на просторах Интернета. Но сначала — Паразит.

Но я не квейкер. Перед сном я пью биокефир и стараюсь больше бывать на свежем воздухе. Я достаточно напрыгался за день и хочу отдохнуть.

Примеры использования мозга

Открытие номер два — это интерфейс. Теоретически, игру можно пройти одним персонажем. Я уверен, что найдется прожженный квейкер, который будет двигаться исключительно от куста к камню, виртуозно использовать прыжок и стрейф, проявлять чудеса изворотливости, отваги и, в результате, докажет полную несостоятельность Evolva как стратегической игры.

Но я не квейкер. Перед сном я пью биокефир и стараюсь больше бывать на свежем воздухе. Я достаточно напрыгался за день и хочу отдохнуть. Evolva предоставляет мне такую возможность, и я благодарен игре за это.

Вот простейший пример. Перед нами широкая пропасть. Можно "вселиться" по очереди в каждого охотника, разбежаться и ловко прыгнуть. А можно подло схитрить. Перейти в командный режим и приказать троим "оказаться на том берегу". Если они могут, то обязательно прыгнут, не допустив ошибки. Затем вы "вселяетесь" в другого и приказываете бывшему "командиру" последовать за вами. Вуа-ля... Полная автоматика. И так везде.

Конечно, избежать действия совсем не получится — эта игра основана на действии, и если вам сложно, поиграйте лучше в Incubation. Однако первоначальное мое утверждение о том, что в Evolva не надо думать, совершенно неверно. Подставить засаду паучков под иглы их же растительных пулеметов, обойти армию врага с тыла и расстрелять с безопасной дистанции — пустяки, а приятно. Загадки, которые ставит перед нами игра, выглядят запутано, но отгадываются легко, и отгадка эта каждый раз доставляет искреннюю радость. В этом смысле я бы рискнул сравнить Evolva с любимой игрой детства MDK. И знаете еще что... место в журнале, отведенное под занудные выводы и описание недостатков, заняли более важные слова об Алле Шморц и папусах. Готов выслать недостающее по электронной почте, бесплатно. А пока — отращивайте клешни, давите гадов и не забывайте пробегать мимо прыгающих тыквочек — они прибавляют жизнь.

Мнения об игре

"Игра напоминает нечто среднее между древним Space Hulk и чуть более свежим детищем Shiny MDK", — сообщают на сайте GameSpot (www.gamespot.com).

"Искусственный интеллект, контролирующий действие игровых персонажей, хоть иногда и допускает ошибки, в целом производит положительное впечатление. Пауки, например, ведут себя на удивление умно. Завидев группу генохантеров, паук-одиночка, скорее всего, в страхе убежит прочь в поисках своих товарищей. Встретив их, он соберет группу и вернется на свое законное место. Если вы достаточно умны, вас там уже не будет. Интересно, что все существа в Evolva ведут себя по-разному, и в процессе игры мы изучаем их повадки, используя слабые стороны наших врагов в собственных интересах", — рассуждают и умозаключают на сайте IGN PC (http://pc.ign.com).

Биг Мак Ралли

Читается как “Бигмак Ралли”, или “Биг Макралли”, или даже “Бигмакралли”. Если вам не нравится, как укладываются на языке эти слова, попробуйте “7UP-ралли”, аккуратно прощупайте “Michelin-ралли”, поиграйте с “Clarion-ралли” и тщательно обдумайте вариант “Elf-ралли”. Лично мне самым органичным представляется “Canal+ралли”. Равняется любовь?

Начните чтение с этой заметки!

Rally Masters обладает отличной графикой, у игры есть “добро” от бесчисленных производителей серийных автомобилей и даже “раллийная” лицензия. Нет лишь серьезного подхода к делу и способности отстоять свои идеи перед лицом финансирующих проект издателей. Infogrames (или все-таки McDonalds?) выбрала из трех составляющих игру режимов самый бестолковый и сделала его логотипом проекта. Соответствующее отношение к Rally Masters гарантируется. Ребята, надо в себя верить!







Красное, желтое, белое. Какой колор, какой ландскейп, господа!

александр вершинин

В кинематографе данный феномен называется “product placement”. Джеймсы Бонды пьют Smirnoff, пользуются часами Omega, говорят по телефону Ericsson и ездят на BMW. Наши национальные охотники глушат водку “Урожай”. Так или иначе, но заказанный продукт обязательно появляется в кадре. Как будто невзначай, всегда этикеткой к зрителю. В компьютерных играх такого еще не было. По крайней мере до Rally Masters.

Поучительное вступление

Не будем притворяться оскорбленными: реклама в играх была и раньше. В FPS вдруг обнаруживали свеженький номер PC Gamer, а ралли, особенно в последнее время, взяли моду выходить с префиксной или суффиксной приставкой-названием спонсора. В спорте вообще все держится на рекламе и спонсорах — ведь тотализаторы запрещены. С другой стороны, все имеет свои пределы. Автомобильные симуляторы не могут обойтись без рекламы фирм-производителей задействованных в игре моделей. Некоторые, вроде Porsche Unleashed, делают это изящно, ненавязчиво. Профессионально. Другие не мучаются с изысками, но и не перебарщивают.

Автор Rally Masters, компания Infogrames, продала свой раллийный продукт с потрохами. И кому! Наряду с чисто автомобильными фирмами фигурируют названия французских телевизионных каналов, а также плакаты с хорошо знакомым “весело и грустно” и “жизнеутверждающим жадноутолителем”. Вездесущий общепит. Бытовуха. Хорошо, что нам не рассказывают в деталях, как именно был сделан каждый пятый европеец...

Акт первый: парное катание

Приятно, что Rally Masters полностью соответствует собственному художественному оформлению. Такие продукты обычно становятся играль-

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



▲ Экскаватор замахнулся на святое, решил лишить нас здорового духа конкуренции, слегка раскопав багги противника.

ными автоматами, но этому явно не повезло. В силу каких-то небесных неурядиц, игра, со всей ее красивой и гладкой приставочной графикой, гэгом на физическую модель и легионами ничего не подозревающих лицензированных марок автомобилей, вдруг очутилась в суровых владениях PC. На законный вопрос "ты кто?", заданный чьим-то суровым голосом, она испуганно пискнула "Ралли" — сделав свою вторую самую большую ошибку. Разумеется, первой был факт ее неосторожного появления на свет в вышеупомянутой и нижераздраконенной конфигурации. Мы, в Game.EXE, люди тертые. Мы знаем: ралли совсем не такие. Поэтому когда к нам приходит нечто крайне подозрительное, с парными (!!!) кольцевыми трассами и фантасмагоричной физикой, мы реагируем однозначно. На костер!

Название "ралли" оправдывают два момента. Во-первых, использование подтюненных серийных автомобилей. Во-вторых, тщательный замер результатов прохождения трассы и суммирование общего времени с целью определения победителя. Все остальные чудовищные изыски Rally Masters не могут иметь никакого отношения к благородному автомобильному спорту. Впрочем, судите сами.

Идея чемпионата родилась в головах разработчиков, увидевших уникальную сдвоенную трассу на Канарах. Чтобы доставить публике и себе удовольствие, профессиональные раллисты раз в год собираются в этом уютном уголке, чтобы устроить театрализованное представление. А именно парное катание. Соперникам выдаются идентичные машины, и они начинают свой бег по проложенным рядышком замкнутым, узким, почти беговым дорожкам. Исключительно рекламное предприятие, популяризация раллийных героев, промоушен. Спецэффекты на местах: где-то по ходу дела дорожки разом меняются местами, и следующий круг спортсменам приходится идти по трассе своего оппонента — чтобы все было по-честному. Публика аплодирует и фотографирует. Участники греются на солнышке, получают гонорары. Всем хорошо.

"Недостаточно хорошо", — подумалось ребятам из Digital Illusions. Они собрались с мыслями и "задизайнили" еще с десяток "парных" трасс по образу и подобию Канарской. Ну а с "фэнтезийными" этапами все было еще проще: никаких лицензий — поэтому... смотреть на получившиеся творения страшно. То, что якобы параллельные дорожки соперников на самом деле отличаются по длине и стилю, — это самый мелкий из недостатков трасс Rally Masters Championship. Действительно беспокоят бутафорские (sic!) мосты и кадки с пальмами в закрытом объеме американской трассы, а также экскаваторы и грузовики, краса и гордость трассы английской. Что еще хуже, эти безыдейные кольца приходится наматывать на разных машинах (спасибо хоть за это) много раз подряд. Считай-

Вездесущий общепит. Бытовуха. Хорошо, что нам не рассказывают в деталях, как именно был сделан каждый пятый европеец...

Rally Masters — Michelin Race of Champions

Жанр Action/Simulator

Разработчики
Digital Illusions www.dice.se
Издатель
Infogrames www.infogrames.com

Сайт игры
www.rallymasters.com

Средняя арифметическая интересность
3.5

Интересность (Race of Champions) ★★
Интересность (Challenge Cup) ★★★★☆
Интересность (Trophy) ★★★★
Сложность низкая
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★★★
Звук ★★
Управление ★★★

Суть
Хорошая игра, испорченная дизайном и вмешательством спонсоров. Настоящее ралли похоронено так глубоко, что его раскопки занимают весьма длительное время. Rally Masters состоит из трех полноценных игр-частей, две из которых полностью аркадны.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, Direct3D-ускоритель (4 Мбайта).
Рекомендуемые: Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (16 Мбайт).

Дополнительная информация
Многопользовательский режим: Интернет, LAN.
С рулем лучше не пробовать — у "железа" не хватает скорости реакции.

Reviews060Den.p65 103 07.05.2000, 13:02

те сами: по три заезда в восьмых и четвертных долях, два в полуфинале и один в финале. Девять стартов подряд на одной и той же трассе! Слабо?

Продолжение первого акта: мастера скольжения

Постараюсь озвучить послание авторов Rally Masters. Выбор машины в ралли не главное. Важно уметь водить. Благодаря этой элементарной логической связке вам приходится весьма долго колесить по одному и тому же замкнутому этапу. Да, представленные автомобили, от багги до джипа Toyota Rav4, всяческих "Фордов", "Пежо" и "Хонда", на самом деле отличаются друг от друга на дороге. Хоть и немного. Чуть потяжелее, чуть побыстрее, чуть устойчивее. Не важно — все возможные добродетели убиваются наповал бессмысленным дизайном парных трасс и физикой нестандартной ориентации. Больше всего Rally Masters Championship (Race of Champions) напоминает соревнования по такому сверхпопулярному олимпийскому виду спорта, как бобслей.

Вне зависимости от покрытия, будь то асфальт, бетон, земля, песок, грязь или снег, автомобили не едут, а скользят. Любая манипуляция с рулевой колонкой вызывает не ожидаемый процесс поворота в требуемую сторону, но разворот всего кузова и убедительное скольжение (юз). В состоянии изящного проскальзывания машина находится 90 процентов времени заезда — в силу непревзойденной склонности этапов к изощренному петлянию и непреложного факта замкнутости кольца. Итак, плавно плывем. Не вписываемся. Неловко врезаемся в вездесущий бортик, дерево, стену туристов с фотоаппаратами или трибуну. Думаете, остановка? Размечтались. Машина (любая!) охотно поднимается в воздух, делает сложный, на зависть тем же олимпийским чемпионам по фигурному катанию, тулуп с переворотом, чтобы мягко приземлиться прямо на все четыре колеса. И поехать дальше!

Видели бы вы, как Ford Escort весом в 1,2 тонны прыгает через крышу вперед и успешно делает в воздухе полные 360! На ровном месте! А как замечательно выкозюливает во чистом небе кульбиты почти кубический Rav4 — в любую указанную сторону и с любым боковым ускорением! И снова кроткое приземление на четыре колеса. Сказка. Автомобильный фристайл, без купюр. Но вернемся к бобслею. Как оказалось, это подвид фристайла. Если зайти на любой бортик под правильным углом, автомобиль делает прыжок на 360 градусов вокруг своей горизонтальной продольной оси и продолжает движение с прежней скоростью! Уверен, такой метод прохождения опасных поворотов будет вскоре внедрен во всех ралли — с легкой руки Digital Illusions/Infogrames.



Audi S1 выполняет очередной кувырок через голову на фоне рекламы известного прохладительного напитка.

Считайте сами: по три заезда в восьмых и четвертных долях, два в полуфинале и один в финале. Девять стартов подряд на одной и той же трассе! Слабо?

Акт второй: три в одном

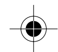
Эта рецензия была бы абсолютно неадекватной и несправедливой по отношению к Rally Masters, если бы не данный, серьезный, параграф. Дело вот в чем. Помимо разрекламированного невменяемого "RM Championship" в игре есть еще два замысловато спрятанных в глубинах меню режима. "RM Challenge Cup" больше всего похож на знаменитые Micromachines, только в 3D и с видом от третьего лица. Неплохие кольцевые трассы на уровне NFS4 (!), веселое толкание с еще тремя участвующими в заезде соперниками. Этакие "Гонки на выживание в Крылатском". Мило, забавно. Рекомендуем!

А вот под маской "RM Trophy" скрывается настоящий раллийный симулятор — с возможностью выбора автомобиля, его минимальной доводки, очень симпатичными раллийными же трассами. Здесь блистают и графический движок, и модели автомобилей. Жаль, что физика так и не смогла к ним присоединиться. И ни единого рекламного щита! На месте авторов я бы поменял местами Championship и Trophy в табеле о рангах. Тогда не пришлось бы давать Rally Masters двойной (парный?) или даже тройной рейтинг.

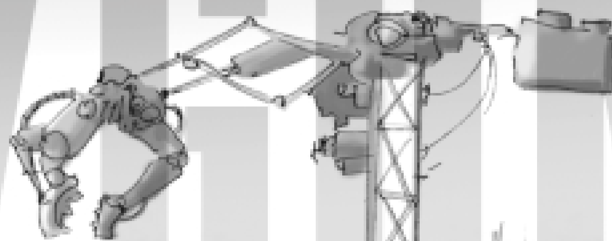
Мнения об игре

"Особый акцент делается на легкость, доступность игры — как это было в легендарной Colin McRae от Codemasters. Кажется, авторы Rally Masters и сами намотали пару-тройку миль на машинах Colin McRae", — говорят на сайте GameSpot (www.gamespot.co.uk).

"В процессе настройки игры разработчики наняли настоящего раллийного гонщика (шведа), дабы он оценил качественный уровень симуляции. "Водила" дал добро, но так как его опыт превосходит уровень среднего пользователя компьютера, сложность Rally Masters была еще немного уменьшена", — делятся девелоперскими секретами на сайте GamesDomain (www.gamesdomain.co.uk).


POLYGON



ПРИ УЧАСТИИ



Все, кроме слов

Художественная литература и игростроение

Окончание. Начало см. в #5'00

Хол **БАРВУД**



Фото Михаила Новикова.

Занимаясь созданием своего вида искусства, игроделы, как правило, "изобретают" кучу искусств-сателлитов. Кино мы "открыли" в прошлой беседе, а теперь давайте поговорим об искусстве художественного рассказа, еще одном колесе, которое то и дело пытаются изобрести наши коллеги-неофиты. Между тем это колесо появилось аж 2500 лет назад в Греции (да и в Азии тоже, хотя и совершенно независимо). С тех пор драматурги, сценаристы и прочие ударники мыльнооперной промышленности узнали о драматургии почти все, а вот большинство создателей игр, судя по примитивности некоторых виденных мною образцов, так к ним и не присоединились. И напрасно.

Разговор будет полезен игровым дизайнерам, желающим использовать элементы драматургии в своих разработках, но не знающим, с чего начать. В ближайшие сорок минут мы пробежимся по куче материала, после чего можно будет задать вопросы.

Чему можно научиться за сорок минут? Естественно, писателями вы не станете. Чтобы написать хотя бы один абзац художественного текста, потребуются знания и очень серьезная практика. Мы обсудим "стратегию и тактику" сочинения драматических произведений, а заодно и их применимость в играх. Иногда простого понимания, что ты ничего не знаешь о каком-либо предмете, может быть достаточно для появления желания учиться. Словом, я надеюсь сбить с толку присутствующих, чтобы они бросились искать и изучать книги, посвященные теории литературы.

И снова предваряющая ремарка: я профессиональный писатель, зарабатывающий этим на жизнь вот уже около тридцати лет. Организация нижеследующего материала отражает МОЙ взгляд на искусство и писательское ремесло, и он не совсем похож на то, что вы прочитаете в книгах или услышите от институтских преподавателей или других практиков. Другими словами, информация предоставляется "как есть", без каких-либо гарантий или претензий на полезность или применимость. Батарейки в комплект не входят.

ОСНОВНЫЕ ИДЕИ

Где-то далеко, в своей глубине, рассказы имеют мистическую природу. К счастью, людей уже давно интересует их внутреннее устройство, и основные его особенности хорошо изучены.

1. Рассказ

Предназначенное для развлечения других людей восстановление набора реальных или вымышленных событий, произошедших с человеком.

2. Драма

Представление рассказа через действие.

3. Действие

Внешние проявления поведения персонажей в противоположность их внутреннему миру. Грубо говоря, то, что происходит в пьесах, фильмах и играх, в противоположность тому, что происходит в рассказах, коротких повестях и поэмах. Действие может варьироваться от ожесточенной перестрелки до неторопливой беседы.

4. Значение

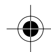
Рассказы очень тонко и неуловимо воздействуют на наше воображение. Любовь к ним, похоже, живет в человеческой психике очень глубоко. Почему? Ни один из нас не может прожить более одной жизни, однако какое удовольствие доставляет рассмотрение альтернатив и возможностей! Героизм и злодейство притягивают и отталкивают с огромной эмоциональной силой. Людям нравится наблюдать экстремальные ситуации... с безопасного расстояния. Мы любим примерять на себя вымышленных персонажей, представлять себя в выдуманной обстановке, преодолевать несуществующие в реальности препятствия и узнавать о себе что-то новое по ходу чтения рассказа. У большинства людей воображаемое участие в нереальном вызывает необъяснимый подъем духа.

Даже классический рассказ "от третьего лица" может стать некоей разновидностью мысленной сопричастности, без которой рассказы были бы так же "занимательны", как дыхание. Драматический же рассказ, фокусируясь на действии, доводит ситуацию до предела. Догадки, построенные на наблюдении того, как герой действует в сложные моменты, — единственный способ понять персонаж, не наблюдая впрямую за его мыслями. Такое угадывание затягивает зрителей в особый вид соучастия. Лучше всех это выразил Станиславский: "Цель драмы — разбудить воображение".

ЭЛЕМЕНТЫ РАССКАЗА

Приготовьтесь к конспективному и, возможно, сбивающему с толку списку:

Предпосылка — зародыш рассказа, главная идея.
Сюжет — упорядоченные события, изображенные в рассказе.
Персонаж — человек, изображенный в рассказе, и те черты, которые заставляют его избрать одно действие и отвергнуть другое.
Описание — дополнительная информация, которая поддерживает сюжет.
Побуждающее происшествие — то, что заставляет сюжет начаться.
Окружение — пространство и время действия рассказа.
Объединение — время, место и, в особенности, действие должны


быть частью единого целого.
Тема (иногда называется мотивом) — система материальных признаков рассказа.
Конфликт — то, что получается, когда два персонажа добиваются одной и той же цели, как, например, в случае с героем и злодеем.
Эпизод — набор действий, происходящих в определенное время в определенном месте. Основной строительный элемент при создании драматических произведений.
Усложнение — по мере развития сюжета в него вовлекаются все новые и новые персонажи и события, подогревая наш интерес.
Усиление действия — последовательность событий, которая приближает нас к кризису.
Откат — сильное ухудшение в судьбе одного или нескольких основных персонажей.
Кульминация — кризис, когда становится ясно, каковы ставки, и последующие действия уже необратимы.
Ослабление действия — последовательность событий, которая продвигает нас к завершению.
Финал — чем все закончилось.

Хватит. Это далеко от полного списка, но более чем достаточно на сегодня. Писателю, разумеется, не обязательно знать обо всех этих элементах, но очень полезно, ведь его цель — создавать рассказы, а не просто думать о них, так что необходимо конструктивное понимание, а не критическое. Именно поэтому рабочее знание “винтиков и гаечек” — важная составляющая успеха. Я хочу предложить вам закатать рукава и начать работать, а не философствовать. Лично я предпочитаю разбивать написание рассказа на:

ЧЕТЫРЕ ЗАДАЧИ

Сочиняя рассказ, писатели выполняют работу нескольких людей. Эти задачи настолько различаются, что можно зарабатывать неплохие деньги, освоив только одну или две из них. Если рассмотреть их вместе, становится видна сложность и разнообразие драматического рассказа.

1. Идея
Не важно, как это называть: “предпосылкой”, “концепцией” или “магическим нечто”. С концептуальной точки зрения, вам даже не надо касаться клавиатуры, чтобы писать. Все дело в наличии идей. Есть идеи, из которых получится хороший рассказ? Смело называйте себя писателем.

2. Структура
Можете ли вы взять идею рассказа и наполнить ее гармоничным сюжетом, в котором интересные персонажи оказываются в захватывающих ситуациях? Если можете — вы писатель.

3. Проза
Допустим, у вас есть идея и сюжет. Можете ли вы выразить детали правильно выстроенными предложениями и абзацами? Если удалось — вы писатель. Даже если вы не напишете ничего серьезного, можно сделать неплохую карьеру, сочиняя кулинарные книги или выпуская мультимедиа-проекты.

4. Диалог
Драма не пускает нас в головы персонажей. Все, что мы узнаем о них, должно быть выражено драматическим действием, в основном речью. Короче, уже есть все остальные элементы, заставьте своих персонажей вести интересную беседу. Если вы сможете выполнить эту очевидную, но очень важную задачу — благослови вас Бог — вы писатель.

МЕТОДИКИ

С чего начать? Конечно, нет гарантировано работающих методов — потому-то литература и называется искусством. Вы должны знать, что делать, без твердых правил. Для меня это как в науке — сначала выдвигается гипотеза, потом она проверяется.

1. Поиск предпосылки
Вы должны найти интригующую тему, сцену или персонаж, основываясь на своем опыте и воображении. После этого следует отработать мантру “что, если...” и задать себе несколько вопросов:

Необычна ли идея? Рассказ — это не история. Это вымысел. Отчасти именно контраст с повседневной реальностью делает его интригующим. (Концепция отката в драме была впервые отмечена Аристотелем.)

Это одно произведение или несколько? Не запутайтесь. Рассказы создаются ради смысла, который зависит от функциональных отношений между отдельными частями. Несвязанные части уничтожают смысл.

Дает ли предпосылка намек на персонажей? Кто они? Сколько их?

Зависит от этого что-нибудь важное? Справедливость, любовь, богатство, власть, мудрость, искупление? Если нет, то вы заняты чем-то банальным.

Намекает ли ваша предпосылка на концовку? На сюжет?

Дает ли предпосылка намек на эпизоды? Порой кажется, что хорошие рассказы пишутся сами по себе.

Указывает ли предпосылка на тему или мотив?

Дает ли ваша предпосылка намек на игру?

Если вы ответили “нет” на большую часть вопросов, придумайте что-нибудь другое.

2. Разработка структуры
Для начала необходимо понять три элемента драмы:

Во-первых, структура драматического произведения включает в себя ПЕРСОНАЖИ: необходимо населить свое произведение хорошими и плохими парнями. Чтобы рассказ нашел отклик в сердцах, персонажи должны не только существовать, но и очаровывать читателей, заставлять аудиторию интерпретировать действия персонажа как отражение его внутренней жизни. Все — святые и воры, герои и злодеи — должны привлекать внимание.

Во-вторых, структура драматического произведения включает СЮЖЕТ: предоставленные сами себе, персонажи ничего не делают. Им необходимы цели, они должны достигать этих целей, участвуя в действии. Запомните: сюжет — это не список событий, которые происходят между началом и концом. Наоборот, думайте о сюжете, как о записи того, что происходит, когда сталкиваются персонажи. Подбирайте события, в которых персонажи должны делать выбор.

В-третьих, ПЕРСОНАЖ и СЮЖЕТ — абстрактные идеи. Их реальное выражение происходит только внутри фундаментального элемента, который их объединяет, — это ЭПИЗОД. Это единственный способ, который можно использовать для выражения придуманных идей. Позвольте нам увидеть проблемы выбора, встающие перед персонажами, и судьбоносные последствия, которые из них вытекают.

Как создавать персонажи? Подумайте о природе своей предпосылки. Она о конце света (рассказ о событиях)? О взрослении (изучение характера)? О бальных танцах (“спортивный” рассказ)? Достоверное обоснование того, каким образом персонажи попали в рассказ, очень важно. Конец света глазами танцора... немного не то. Как насчет астронома, который пытается предупредить власти об открытом им астероиде, летящем по траектории, на которой он обязательно столкнется с Землей? Кто мешает астроному? Может быть, недоверчивый бюрократ? Кто помогает? Симпатизирующий журналист? Уже лучше. Эти персонажи хорошо позиционируются для оказания влияния на действие, и потому полезны.

Как создать сюжет? Начните думать о рассказе, как о наборе эпизодов, которые вы хотели бы увидеть. Чем они необычнее и ярче, тем лучше: вы не сможете сделать рассказ привлекательным для читателей, если сюжет не затрагивает их интерес. Потом наступает время для самокритики — в рассказе не нужны эпизоды, которые не выполняют хотя бы две функции:

Эпизоды должны показывать конфликт персонажей. Желательно, чтобы в них один персонаж вел себя нечестно по отношению к другому.

Эпизоды должны продвигать рассказ. Другими словами, после каждого эпизода должно измениться что-то важное — отношение, состояние, знание, условия во вселенной.

Постарайтесь определить, какие эпизоды являются описанием, усилением действия, кульминацией, и сделайте из

них цепочку. Если в ней есть дыры — по крайней мере ясно, что их надо заполнить. Начните с начала, потом концовка, середину оставьте напоследок. Становится намного легче писать рассказ, когда знаешь, чем все закончится.

Подсказка профессионала: аудитория должна понимать сюжет, поэтому вам придется разжевать хотя бы его часть. Но с драматической точки зрения не следует часто использовать описание. Рассказы интерактивны — люди читают и наслаждаются ими потому, что они заставляют мозги работать, разгадывая смысл и значение событий. Если просто все объяснить, читателю нечего будет делать, и все умрут со скуки. Найдите способы скрывать что-то, ускользать и прятаться.

И последнее: не надо сентиментальности. Рассматривайте персонажи только как шестеренки, которые крутят колесо сюжета. Создавайте их ровно столько, сколько сможете использовать для продвижения сюжета. Обычно достаточно указать одну драматическую зацепку, некоторую незавершенность в персонаже, которая требует действий для своего устранения. Помните Робокопа? Он обладает тремя важными характеристиками: он силен и хорошо вооружен, у него есть разрешение убивать и калечить, он хочет узнать свое имя. Первые две — это обоснование, последняя — единственная драматическая зацепка, элемент, который вовлекает его в действие и двигает повествование.

3. Как делать описания

Эта задача выходит за рамки сегодняшнего разговора, но все же вот несколько практических советов:

Найдите свой стиль. Не используйте заготовленные фразы и идеи.

Старайтесь писать понятно и просто.

Делайте наброски.

Переписывайте, переписывайте и переписывайте.

Не обманывайтесь красивыми словами. Сценарий должен описывать действие, но в структуре произведения и диалогах тоже содержится ценная информация. Совершенствуйте важные вещи.

Вы, конечно, рассказываете историю, но вы, кроме того, делаете игру. Требуется немало описательной прозы, чтобы перечислить и объяснить элементы игры. Создавая такой документ, спрашивайте себя: понятен ли текст? выразителен ли он? способен ли он удержать внимание?

Заметьте, что писательство — это способ мышления, а слова и абзацы — его инструменты.

4. Как написать диалог

Еще одна тема, которая слишком глубока, чтобы серьезно рассмотреть ее в сегодняшней беседе. Снова, несколько практических советов:

Диалог исходит от персонажа, вплетенного в эпизод, который, в свою очередь, является частью сюжета. Никто не сможет написать яркий диалог для блеклого персонажа.

Обращайте внимание на яркие стороны персонажа, имеющие отношение к тематике рассказа. Наивный Том Хэнкс в фильме “Большой” должен изменить мир вокруг себя, чтобы тот обрел какой-то смысл. Противовесом ему выступает усталая карьеристка, знающая жаргон игрушечного бизнеса, которая, в конце концов, находит искупление.

Откуда взять яркие цвета для персонажей:

Биография — житель Бронкса имеет определенный акцент и манеру говорить.

Обоснование — профессорское звание намекает на больший словарный запас.

Потребности — низкая зарплата объясняет готовность закрывать глаза на этические нормы.

Мечты — желание стать синоптиком на телевидении может объясняться цинизмом (помните анекдот: “Почему люди становятся синоптиками? А где еще можно ошибаться почти всегда и не потерять работу?”).

Все эти факторы должны сочетаться с функцией персонажа в рассказе. Именно они наполняют диалог значением. Безработный американец латинского происхождения будет разговаривать совсем не так, как президент фирмы “Форд”.

Обращайте внимание на уровень осознанности персонажей. Что они знают? Осторожно! Никто из них не должен знать сюжета или своего места в нем. Это особенно важно в мелодраме — естественной драматической форме большинства фильмов и игр.

Старайтесь не использовать шутки про Монику Левински или Горбачева. Иначе может создаться впечатление, что диалог вызывается событиями реального мира, а не мыслями вымышленного персонажа. Чаще всего использование таких шуток (хотя в некоторых случаях это и допустимо) говорит о слабости сюжета, персонажей, окружения или темы. Возможно, вы пишете сатиру, но обычно это значит, что внутренний мир вымышленных персонажей неадекватен и вы просто не знаете, как они должны говорить.

ПРАКТИКА И УЧЕБА

Не волнуйтесь, еще ни у кого не получилось хорошо с первой попытки. Множество писателей, включая меня, непрерывно практикуются — как пианисты. Если вы будете учиться на курсах писательского мастерства, преподаватели посоветуют вам вести дневник. И они правы — нужно вести дневник. Научитесь наблюдать за собой и переводить эти наблюдения в письменный текст. И, что очень важно, больше читайте. Найдите несколько достойных драматических и литературных произведений и изучите их, проанализируйте, почему они вам нравятся. В конце концов, изучение — вид гимнастики ума.

ПРИСПОСАБЛИВАЕМ ДРАМУ К ИГРАМ

Игры — уникальная драматическая форма. Причина понятна — интерактивность. Сюжет, как правило, не продвигается, если игрок не продвигает события самостоятельно. Это приводит к нескольким важным последствиям:

Рассказ не может быть просто так приляпан к игре “для зрелищности”. Будьте осторожны — когда работает рассказ, он меняет и переопределяет ощущения от игры, хотите вы этого или нет.

Эпизоды в игре обычно выглядят, как загадки. В кино мы с восхищением смотрим, как Джонс оказывается умнее врагов и избегает ловушек, но игрок должен все понять сам.

Для игрока в персонаже важно не столько, кто он есть, сколько, что он может (исключение — киновставки). Так, кнут Индианы гораздо важнее, чем его биография.

Игры, в отличие от фильмов, очень длинны. Соответственно, повествование должно занимать много часов и объединять отдельные эпизоды игры в цельное впечатление. Думайте об усложнениях сюжета, кризисах и откатах в терминах Больших Боссов.

Психология игры сильно отличается от психологии просмотра фильмов и чтения книг. И то и другое задействует наши мозги и эмоции, но в играх есть элемент спортивности, и создается он обычно за счет сложных препятствий. Разработчикам нужно очень постараться, чтобы игра продолжала приковывать внимание игрока, даже если процесс вызывает у него крайнюю степень неверия в собственные силы. Например:

Обычно ситуацию в книге или фильме достаточно легко понять, даже если некоторые детали неясны. Но игрок должен быстро воспринять большое количество информации и, основываясь на ней, принимать решения. Непонимание приводит к неудаче, так что описание в игре более важно, чем в фильме.

Многие препятствия могут показаться чересчур сложными, если не видна главная цель. Поэтому важным инструментом в сохранении интереса игрока является четко определенная сюжетная линия.

Ну и наконец, не позволяйте сюжету мешать игре. Если бы игрок хотел смотреть телевизор или читать книгу, то он бы этим и занимался, а не играл бы в вашу игру. Будьте минималистом, не говорите слишком много. В общем, это означает, что нужно запланировать по паре сцен каждого типа: побуждающее происшествие, усложнение, откат, кульминация, ослабление действия, концовка.

*Перевод с английского Господина **ПэЖэ**.*

LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее



Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-5'00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

Ангел–хранитель Питера Молиньё, или Что требуется Супермену

С момента рождения Lionhead прошло два года. За это время нам было посвящено огромное количество публикаций в прессе. Нас самих удивляет это бесконечное внимание СМИ. А ведь мы до сих пор не выпустили ни одной игры!

Вся причина, конечно же, в Питере. Вместе с ним в Lionhead из Bullfrog перешла его репутация. В свое время журналисты, обозревавшие историю "Молиньё покидает Bullfrog", столкнулись в лице Питера с неиссякаемым потоком энтузиазма. Молиньё, словно ребенок, оказавшийся в магазине игрушек, проявлял немыслимую активность: любое его выступление раздиралось на цитаты, подходящие для газетных заголовков, Питер размышлял о будущем компьютерных игр, вываливал на корреспондентов свежайшие сплетни индустрии. Кто из журналистов способен пропустить такого собеседника! (Он и в самом деле — находка для нашего брата. Говорю это со знанием дела. Вы помните, в свое время я брал у Питера интервью для лондонской Daily Telegraph. С тех пор мы друзья.)

Но у медали с профилем Питера есть и другая сторона: во всем кроме программирования, то есть в реальной жизни, Питер безнадежно неорганизован. Он постоянно опаздывает, договаривается о двух встречах, назначая их на одно и то же время, забывает об интервью, на которые должен прийти, никогда не появляется на людях раньше половины двенадцатого утра, редко перезванивает...

Как вы понимаете, такое эксцентричное поведение должно плохо отражаться на отношениях с вечно занятыми журналистами. Пропущенная встреча производит столь же разрушительное впечатление, как и отрицательная рецензия в журнале. Если бы Питер остался один на один с прессой, вся работа Lionhead со СМИ превратилась бы в сплошной кошмар. Но у Питера есть верная PR-сотрудница Кэти Кэмпос (Cathy Campos), чей незаметный труд помогает ему не утонуть в водовороте пропущенных встреч.

Питер и Кэти работают вместе уже пять лет. Именно ее уникальный дар определять, когда надо потакать привычкам Питера, а когда, напротив, стоит установить для него такие жесткие правила, позволяет их работе быть продуктивной. В десять у Питера интервью. Вчера он программировал до четырех утра. До девяти никто не посмеет ему позвонить, чтобы напомнить о встрече. Никто — кроме Кэти. Если она договорилась об интервью, то сделает все, чтобы Питер был вовремя. Несмотря ни на что.

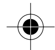
Но куда чаще Кэти огорчается от проделок своего "звездного клиента". Два года назад Кэти подготовила для E3 расписание встреч своего босса с журналистами в режиме "тет-а-тет", которые должны были идти одна за другой в течение всей выставки. Некий журналист из Бразилии терпеливо дожидался назначенного интервью в комнате для прессы, пока Питер отлучился в туалет. В дверь постучали. Открыв ее, Кэти обнаружила пеструю толпу, жаждущую демонстрации Black & White. Неужели им всем было назначено в одно и то же время? Нет, просто они познакомились с Питером днем раньше на вечеринке Sony, и он предложил им заглянуть на огонек. Кэти была готова взвыть от досады — Питер полностью проигнорировал составленное ею расписание. А что еще хуже — отойдя "ненадолго", он куда-то испарился! Позже выяснилось, что Питер попросту натокнулся на своего старинного приятеля, и они вместе ушли бродить по выставке...

Кэти очень серьезно относится к своей работе, что является постоянным поводом для шуток Питера. Однажды телеканал Би-би-си устроил что-то вроде "круглого стола" для разработчиков, намереваясь поговорить о сюжете в компьютерных играх. Планировалось, что Питер будет главной "звездой" этого мероприятия, однако, чтобы заполнить студию, устроителям программы, само собой, понадобились другие участники. Под рукой в том числе оказалась и Кэти. Ожидая увидеть себя в кои-то веки в телеящике, она согласилась посидеть в студии в массовке. Включились камеры, Питер начал разговор. Подмигнув телезрителям, он возвестил: "А теперь я хотел бы услышать мнение собравшихся в студии о том, как нам увеличить количество кадров в секунду и заставить игру работать быстрее. Что ты об этом думаешь эээ... Кэти?" Несчастная Кэти... она была в шоке от такого вероломства. Все камеры мгновенно были переключены на верную PR-сотрудницу Lionhead. Проклиная Питера на чем свет стоит, она, конечно же, отпустила в его сторону неприличный

——————————————————————————————

<шоты — www.lionhead.co.uk/press/diary22>

cathycampospersuadespeter.jpg — Не мытьем, так катаньем Кэти заставит Питера прийти на встречу вовремя...


комментарий. Каково же было ее потрясение, когда она узнала, что режиссеры и редакторы Би-би-си оставили ее реплику в программе!

“Работая с Питером, скучать не приходится, — говорит Кэти. — Как-то раз он едва не взорвал одну немецкую телестанцию... Дело было так. Питер устанавливал компьютер в студии. Спросив меня: “Какое у них тут напряжение?” и не дождавшись ответа, этот торопыга переключил напряжение на американское и врубил компьютер. Ба-бах! Во всем здании погас свет...

Еще был случай. Питер читал лекцию в Музее кино (MOMI) в Нью-Йорке. После выступления один из боссов музея пригласил нас в ресторан на ужин. Мы оказались один на один с ярым фанатом Супермена. Он знал о нем все! И хранил дома полную коллекцию комиксов с любимым героем! Ну а Питер... он вдруг ни с того ни с сего брякнул: “Знаешь, я часто думал об этом — что бы я сделал Супермену, приведись мне встретить этого парня. Так вот, я вставил бы ему клизму из криптонита”. Мы едва не поперхнулись...

Вместе с тем должна заметить, что с Питером очень приятно работать. Несмотря ни на что. Главное — свести его с журналистом. Ужасно, когда он опаздывает на интервью. Но вдруг распахивается дверь, и Питер, хлопнув в ладоши, предлагает быстренько начать разговор. Как будто ждали не его, а кого-то другого! И стоит ему только открыть рот... Нет, он в самом деле великолепен.



Кэти на фоне Кумира. Или Кумир на фоне Кэти?

На выставках у него есть время для каждого. Большинство людей, закончив свои семинары на E3 или ECTS, быстренько покидают зал. Питер же остается здесь до тех пор, пока не поговорит с каждым, кто бы к нему ни подошел, и не важно, сколько народу будет стоять в этой очереди. Увы, при этом возникает другая проблема: вполне возможно, что на это время у него назначены другие встречи, на которые он в результате безнадежно опаздывает. Но в этом весь Питер...”

Вас снимает скрытая камера, или Странные мысли Джейми

На веб-сайт Lionhead недавно забрел четырнадцатимиллионный посетитель. Отсчет мы начали с сентябре 1998 года, в момент, когда запустили новую, улучшенную, версию сайта. Нас постоянно изумляет тот факт, что такое количество людей со всего света интересуется делами 20 с небольшим человек, сидящих в гилдфордской глуши.

Наш веб-сайт позволяет журналистам и игрокам быть в курсе работ над Black & White. Даже помогает нанимать на работу новых сотрудников. Дает информацию для разработчиков, интересующихся известной вам спутниковой схемой имени Lionhead. На сайте есть форум, где Джонти Барнс обсуждает технические проблемы с другими программистами. Есть ссылки на другие интересные веб-ресурсы...

А еще на сайте есть особые, спрятанные от постороннего взгляда разделы, которые используются для передачи специфической информации. Например, тем, кто собирается к нам по делу, выдается пароль для скачивания схемы проезда в офис Lionhead. Ваш покорный слуга, автор этих строк, просто в восторге от незаменимости веб-сайта в работе с журналистами со всего света. Как только я закончу этот текст, электронная почта разнесет его в 16 стран мира напрямую редакторам и переводчикам. А вот рассылать фотографии раньше было настоящим кошмаром. Представьте, до появления веб-сайта нам надо было приглашать фотографа в офис. Тот делал необходимые снимки и печатал 16 экземпляров одного и того же кадра. Потом мы рассылали их с помощью курьерской службы DHL всем публикаторам этих дневников. А что теперь? Теперь все много проще: сделанные нами цифровые фотографии выкладываются непосредственно на сайте; журналисты выбирают нужные им снимки и скачивают соответствующие файлы.



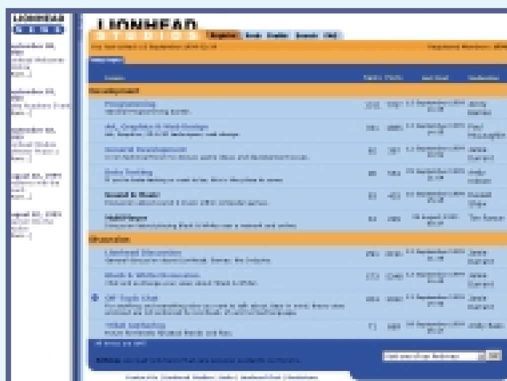
Джейми с любимым другом Action Man’ом. Не обижать!

Напомню, что сайт Lionhead (www.lionhead.co.uk) обязан своим появлением Джейми Дюррану, который его разработал и поддерживает. Джейми всегда радуется, когда счетчик добирается до очередного миллиона хитов. Или когда сайт получает награды от монстров индустрии. Вы бы видели его, когда еженедельник MCV присвоил сайту пять баллов из пяти возможных. Или когда выставляющий рейтинги сайт “Классный сайт дня” признал нашу страницу... ну да, “Классным сайтом дня”.

Джейми не пользуется готовыми наборами шаблонов, предпочитая самостоятельно программировать на HTML. Кроме того, он применяет Photoshop и Corel Draw для работы с графикой, а Macromedia Flash (Shockwave) для создания анимации.

Вот рассказ Джейми о том, как он стал у нас веб-мастером:

“Мои работы были доступны в Интернете, и это обстоятельство весьма помогло мне попасть в Lionhead на собеседова-


И как они все уживаются на одной странице?!

ние. Уже здесь я поначалу занимался системой отладки спрайтовой графики, после чего меня попросили разработать сайт Lionhead. В те времена в Интернете по нашему адресу висела лишь картинка с головой льва. Я засучил рукава и погрузился с головой в работу.

После двух попыток я остановился на нынешнем дизайне. Он удобен. Голубой, белый и оранжевый цвета неплохо сочетаются с анимированной вступительной заставкой и системой навигации. Я был вынужден постоянно приставать к ребятам с просьбой дать пару эскизов или написать какой-нибудь текст, чтобы хоть чем-то заполнить пустующий сайт.

Одно время Стива очень беспокоил форум (Lionhead Discussion Board). Он полагал, что вся работа встанет, если каждый из нас будет вовлечен в бессмысленную болтовню с посетителями. Но этого до сих пор не произошло. Количество посетителей форума выросло до двух тысяч человек, превратившихся в весьма дружный коллектив. Люди постоянно заглядывают на сайт, чтобы узнать последние новости и сплетни, и это не может не радовать.

Так как Black & White была очень хорошо принята онлайновой тусовкой, стали возникать сайты фанатов. Они яростно соревнуются в том, чтобы добыть последние новости о Lionhead и нашей игре. Иногда я открываю свою “аську” (разве вы не знаете, что такое ICQ?), и меня тут же атакуют владельцы фэн-сайтов, вымаливая последние новости, требуя эксклюзивные скриншоты и проч. Страшное дело! Кстати, один человек вот уже несколько месяцев подряд ежедневно спрашивает меня о дате выхода Black & White! Питер был вынужден убрать ссылку на свою “аську”, чтобы избежать эмоциональной перегрузки...

Форум — полезнейшее место для выяснения мнений и сканирования пожеланий об игре. Помнится, одно из обсуждений касалось того, должны ли герои игры становиться титанами и, если должны, будут ли они при этом носить одежду. Приводились вполне разумные доводы как “за”, так и “против” одежды. Лично я почему-то до сих пор просыпаюсь в холодном поту при мысли о том, как 16-метровый титан-нудист (возможно, это древний грек Адонис), будет возвышаться надо мной. Но это уже совсем другая история...

Кроме того, у нас есть веб-камеры, загружающие на страницу новые снимки каждые 6 минут. К слову, не всем нашим нравится присутствие в офисе веб-камер. Марк Уэбли, например, заметив смотрящий на него объектив, тотчас дергается в сторону и направляет всевидящее око в потолок. Художник Энди Басс любит ставить различные предметы перед ближайшей к нему камерой. Сейчас он без ума от... гм... пластикового пениса, который ему пришлось нацепить на нос в качестве штрафа во время Рождественской вечеринки. О, сколько было негодующих писем по этому поводу! Когда меня нет на месте, кто-то частенько ставит моего Action Man’а в непристойную позу перед камерой. Но первый приз за прокол подобного рода все равно принадлежит Ричарду Эвансу (это наш AI-программист). Однажды он и его подружка остались в офисе в полном одиночестве. И они, разумеется, стали заниматься... ну, думаю, вы сами сможете представить, чем. Только на следующий день Ричард осознал, что камеры могли снять абсолютно все и в реальном времени передавать эти захватывающие картинки во всемирную Сеть!

В мои планы входит открытие онлайнового магазина Lionhead. Вероятнее всего, мы начнем с торговли футболками и бейсболками. Ну а назовем этот отдел будущего магазина “Software”. Как вам? Надеюсь, магазин примет первых покупателей в ноябре. Сейчас мы выясняем, как работать в Интернете с заказами по кредитным карточкам.

И вот еще что. Если вы собираетесь создавать страницу в Интернете, непременно выучите теги HTML. Куда приятнее сделать все собственными руками. К тому же это облегчит вам разбор проблем сайта, когда что-то вдруг пойдет не так. А это, поверьте мне, случится...”

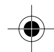
Все в “руке божьей”, или Как устроить конец света

Шесть человеко-лет напряженной работы, и движок Black & White, это потрясающее творение программистской мысли, наконец-то практически готов. Мы каждый день наблюдаем его в действии, но до сих пор не перестаем ему удивляться. Это потрясающе, когда существо с неподдельным интересом разглядывает свое отражение в воде. Или когда облака медленно проплывают над деревнями, отбрасывая тени на домики, человечков и животных. Или когда сгущается зловещая тьма, если вы по неосторожности уничтожили группу селян... Поверьте, это завораживающее зрелище!

Теперь наша главная задача — сосредоточиться на отдельных “нюансах” игрового движка. Только с их помощью возможна анимация существ, “жизнь” обитателей игрушечных городов, изменение характера ландшафта от “доброго” к “злому”, передвижение в трехмерном мире и, наконец, магические заклинания, ставшие темой сегодняшнего собрания Lionhead.

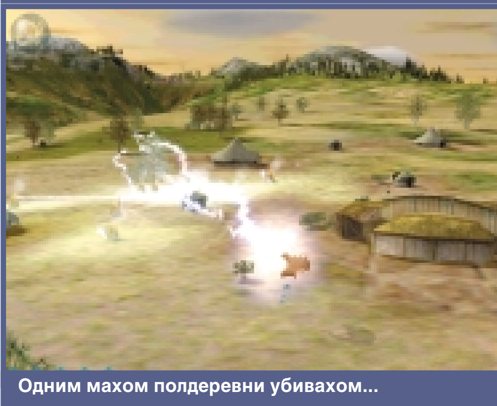
Вы начинаете Black & White желторотым божком, зная не больше пары-тройки заклинаний. Помогая своим подопечным или устрашая их, вы производите на них впечатление. Благодарность или испуг добавят вам поклонников. Чем больше народу вас почитает, тем больше маны (магической энергии) вы можете использовать при создании заклинаний. Если вы внемлите молитвам селян, то они принесут вам новые тексты заклинаний или магические знаки для пополнения вашего волшебного репертуара.

Сейчас мы оттачиваем работу нескольких основных заклинаний, чтобы протестировать их поддержку алгоритмами движка. Магическая формула шаровой молнии



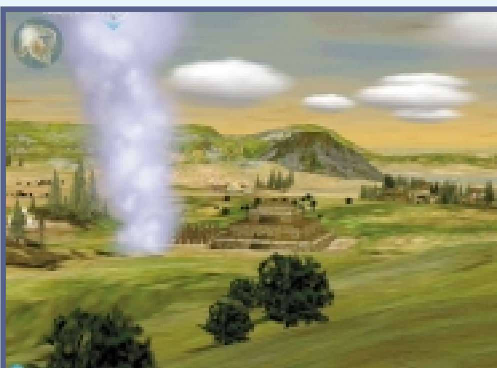

Конец света все-таки настал... пока в отдельно взятом виртуальном лесу.



Одним махом полдеревни убивахом...

позволяет вам создавать горящие шары, которые наводятся на цель и зажигаются курсором типа “рука божья”. Достаточно повести курсором вперед и назад и отпустить кнопку. Главным объектом обсуждения на последнем собрании стала сама “рука божья”. Мы начали разговор с того, как определить, чем “рука” “заряжена” в данный момент. Кто-то предложил, чтобы на ней отражалось заклинание, которое она готова сотворить. Горящая “рука” означала бы готовность испустить шаровую молнию, а мягкое сияние вокруг нее — заклинание выздоровления.

“Что ж, такое возможно, — согласился программист Жан-Клод Котье. — Но помните, размер “руки” всего лишь 96х96 пикселей, и мы будем ограничены в навешиваемых на нее спецэффектах.”



Легкое движение руки — и уже не ветерок, а целый смерч!

Алекс Эванс (3D-программист) отметил одно важное обстоятельство: “Проблема в том, что “рука” все время находится на переднем плане и никак не зависит от происходящего в игре”. Даже в RTS действие развивается в течение нескольких последовательных ходов. Ход может длиться всего микросекунду, пока процессор обновляет игровую обстановку на экране, учитывая все произведенные до того действия. Значит, все в игре привязано к внутреннему времени. Все, кроме курсора, не зависящего от ходов. Если бы такого не происходило, движения курсора отставали бы от движения мыши.

— Может быть, мы поместим заклинание прямо под “рукой”? — предложил художник Марк Хили.

Нахмурившись, Питер пробурчал в ответ:

— Ты должен иметь возможность перетащить заклинание, как и любой другой предмет в игре, через весь экран.

— Мы получим небольшую задержку при исполнении подобных действий, — дополнил Жан-Клод. — Все будет работать нормально, если мы подвесим небольшое облачко, следующее за “рукой” повсюду. Тогда и задержек видно не будет.

Ответственные за движок клятвенно пообещали подумать над другими возможными решениями поставленной задачи.

Следующей темой стали магические знаки.

Иногда население награждает своего бога новыми заклинаниями, иногда показывает ему так называемые магические знаки. Начертив один из таких знаков на земле (будь то простой круг, равносторонний треугольник или звезда Давида), вы сможете усилить эффект заклинания.

Система распознавания знаков уже сейчас настроена на несколько рисунков — достаточно начертить “рукой” определенные линии на поверхности земли. При этом “рука” оставляет воздушный след. Когда рисунок закончен, игра проверяет, аккуратно ли нарисован знак. Если нет, он исчезает в облачке дыма. Если же вы были точны, проведенные линии складываются воедино, и заклинание в “руке” становится заметно мощнее. Таким образом, обыкновенная шаровая молния превращается в заряд, равный по мощности нескольким огненным шарам, выпущенным из шотгана, и может поразить значительные территории. Точно так же заклинание выздоровления поможет поправить здоровье целой группе сельчан, а не только одному счастливчику. Или легкий ветерок превратится в разрушительный торнадо. Художник Пол Мак-Лафлин скептически смотрит на то, как это будет работать на всех заклинаниях:

— Значит ли это, скажем, что круг всегда повышает мощность заклинания вдвое?

— Нет, — отвечает Питер. — Мы связываем каждый знак с определенным уровнем мощности для каждого отдельно взятого заклинания.

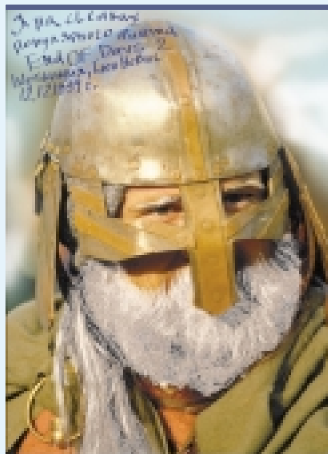
Собрание закончилось составлением списка заклинаний, работа над которыми должна быть завершена до следующей аналогичной встречи через месяц. Заклинания лечения, молнии, грозового облака, еды, щита, стены, священника и армии скелетов должны быть созданы, чтобы мы могли увидеть, как они взаимодействуют с движком. Довольно внушительный список для одного месяца работы. Ведь каждое заклинание — это смесь анимации, программирования, не говоря уже об игровом балансе. Значит, у программистов и художников впереди череда бессонных ночей. Но зато на следующем собрании мы получим полный базовый список работающих заклинаний.

(Продолжение следует.)

The .LHX Files © 1999
Steve Jackson
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Часть 4: Текстура — это больше, чем спрайт



Продолжение. Начало см. в ##2-4'00

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**

Про пулю и ствол шотгана все помнят? Ну и хорошо, ну и славно. Значит, повторяться не придется. Сегодня разговор пойдет о текстурах, каковые, по сути, являются обычными спрайтами, но не перпендикулярными плоскости взгляда, а честно наложенными на стены или объекты.

ТЯЖЕЛОЕ НАСЛЕДСТВО

Так уж сложилось, что текстуры очень во многом похожи на своих предков. Как и старички спрайты, они состоят из отдельных пикселей, каждый из которых содержит цветовые компоненты (чаще всего в модели RGB, описанной в самом начале нашей многотомной эпопеи), и для наложения текстур точно так же используются blending modes; разница, пожалуй, только в том, что для текстур они применяются намного шире, ведь в наши дни почти вся графика — это трехмерные ускорители, а ускорители делают все (или почти все) виды blending'а аппаратно, что открывает дорогу замечательным видеоэффектам, о которых мы поговорим чуть позднее.

Далее. Точно так же работает прозрачность, альфа-каналы и прочие вещи, повторять рассказ о которых явно бессмысленно. А вот о том, как именно выводится текстура на экран, не сказать нельзя.

Собственно, спрайты тоже иногда нужно было выводить повернутыми, и именно с этого базисного алгоритма и стоит начать. Почти каждый, кто собирается писать программный движок (а не передоверяет вывод графики ускорителю), сталкивается с простенькой, но очень гадкой проблемой. Когда движок пытается выводить спрайт повернутым, он честно пробегает по каждому пикселю (точнее, текселю: пикселями традиционно называются точки на экране, а текселями — на текстуре), подсчитывает, в какую точку экрана тот попадет в результате поворота, и выводит его. Но, mamma mia, что это?.. Результат ужасен: спрайт мерцает, в нем куча щелей и дырок, а установить, что на нем было нарисовано, можно только угадыванием...

Все просто: как обычно, проблемы надо решать методом “от противного”, и главное тут — найти этого самого противного. Достаточно пересмотреть задачу и понять, что не обязательно “честно” выводить спрайт, ведь на самом деле нам нужно совсем другое: заполнить область на экране правильными пикселями.

Итак, обращаем формулу поворота и для каждой точки внутри будущего образа спрайта НА ЭКРАНЕ находим тот тексель, который в нее отобразится. Просто и со вкусом. Правда, сначала надо просчитать координаты вершин, потом с помощью какого-нибудь быстрого алгоритма построить соединяющие их отрезки и только после этого начать проходы по сканлиниям на экране.

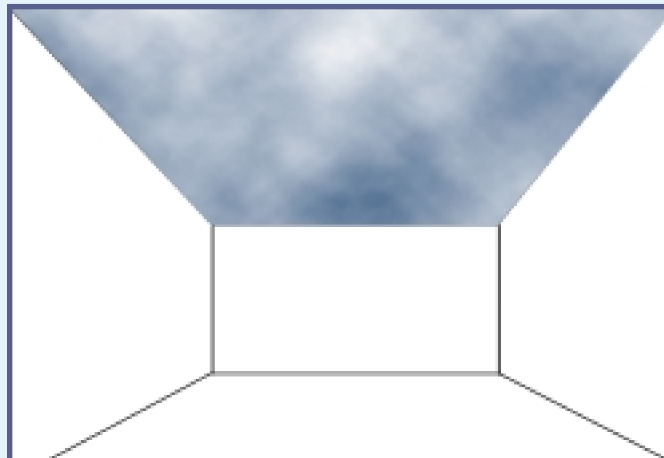
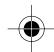


Рис.1. В отличие от перспективного наложения текстур, аффинный метод просто накладывает то, что есть. Очень быстро, но некрасиво. К примеру, так можно наложить текстуру неба.

ЗАТЕРЯННЫЙ СПРАЙТ

Попадая в третье измерение, спрайт поначалу пугается и нервничает, формулы для его отображения становятся заметно сложнее, в них начинают фигурировать могучие матрицы размера четыре на четыре (прямо как колесная формула у внедорожников), которые на самом деле вовсе не страшны, а, более того, удобны, ведь с помощью одной универсальной формулы удается представить практически любую трансформацию, состоящую из комбинации поворотов, сдвигов и масштабирования.

Но есть и более гадкие вещи: вывод текстуры, вообще говоря, должен очень точно учитывать искажения, вызванные эффектом перспективы. Увы, эти вычисления весьма неприятны, в них активно участвуют ресурсоемкие опе-


рации, а именно деление, выполняемое для каждой точки. А если пытаться выводить без учета перспективы, выглядит все из рук вон (см. рис.1). Поэтому в большинстве до-ускоренных игр применялся такой метод: текстурные координаты точно считались для каждой энной точки (обычно для каждой шестнадцатой), а между ними интерполировались, линейно или квадратично. Сейчас ускорители позволяют использовать перспективно корректное наложение текстур автоматически.

Новые требования, выдвинутые трехмерностью, вызвали и новые проблемы. Так, еще в старике DOOM'е был отлично заметен мерзкий эффект: если отходить от стены, глядя на нее, регулярные узоры начинали гадко мерцать, при каждом, даже самом крохотном движении выглядеть совсем по-другому и т.п. Все дело в том, что вышеописанный метод поворота (и его очевидное обобщение на любое изменение положения в пространстве) просто отбрасывает те точки, которым не повезло. Когда игрок находится достаточно далеко от отображаемого спрайта, "везучих" текселей настолько мало и они настолько далеко отстоят друг от друга, что малейшее изменение точки зрения приводит к практически полной смене одних точек на другие, и текстура выглядит совершенно иначе. Жуть.

В действительности человеческое зрение устроено по-другому: оно усредняет попавшую в глаз картинку, сглаживает ее и тем самым сохраняет непрерывность видимого мира. В приложении к играм и движкам это означает, что необходимо каким-то образом учитывать при отображении тексели, которым "не везет", но которые должны попасть в ту же самую точку на экране, что и "везучий" тексель, и повлиять на цвет, который будет виден игроку.

ФИЛЬТРУЙ БАЗАР, УСКОРИТЕЛЬ!

Считать это дело "вручную" — задачка не для слабых. Не для слабых процессоров. Это называется интерполяция, она же фильтрация (filtering). Самый правильный вариант — честно усреднить все значения, попавшие в нашу многострадальную точку, причем, желательно, с учетом частичного перекрытия (ведь пиксель и тексель — это вовсе не точки, а маленькие квадратики). Правда, если это делать именно так, скорость мы будем измерять в кадрах в минуту, а вовсе не в секунду.

Мудрые математики, живущие среди нас, изобрели простенький, но забавный вариант решения этой проблемы, доступный даже для чисто программных движков. Это мипмэппинг (mipmapping). Заранее, в спокойной обстановке, по сколь угодно сложному алгоритму просчитывается несколько уменьшенных версий одной и той же текстуры, и чем дальше игрок отходит, тем меньший вариант мы отображаем. Поскольку неприятные эффекты проявляются только в том случае, когда размер текстуры намного больше, чем отображаемая на экран область, данный метод неплохо помогает в решении проблемы. Правда, если присмотреться, то на длинной стене в той точке, где один уровень мипмэппинга сменяется другим, заметна довольно четкая граница.

Есть и другая, в некотором смысле обратная, задача: когда игрок подходит к стене вплотную, каждый тексель начинает закрывать огромное количество пикселей на экране и выглядит как честный одноцветный квадрат, то есть жутко. У обычных процессоров для борьбы с этим не хватает мощности, они заняты другим, а вот ускорители (кстати, они сейчас не менее сложны и быстры, чем сам компьютер, в который вставлены) легко справляются. Во-первых, очевидный метод — билинейная фильтрация. Приставка "би" означает, что интерполяция идет по двум осям координат, а "линейная" свидетельствует о том, что цвета промежуточных пикселей интерполируются по значениям соседних текселей с помощью линейной функции (попросту — прямой). Мипмэппингу это, правда, не помогает, и границы между отдельными уровнями ("мипами") все равно видны. Более сложный метод — трилинейная фильтрация (см. рис.2) — умеет линейно интерполировать еще и между отдельными мипами, добиваясь исчезновения видимых границ между уровнями детализации текстур. Наконец, для получения почти идеального результата понадобится бикубическая фильтрация, применяющая для интерполяции более сложную и ресурсоемкую функцию третьей степени (кубическую), зато дающая очень и очень красивую картинку.

ДЕТАЛЬКИ, ДЕТАЛЮШЕЧКИ...

Будем откровенны сами с собой: текстуры, хотя и нужны, не слишком красивы. Убоги они... Вы когда-нибудь видели в ПРИРОДЕ абсолютно гладкую поверхность с нарисованным на ней изображением? Не видели? И правильно, такого не бывает. Только человек додумался до обоев, полированных досок, камней и металлов. А матушка-природа тяготеет все больше к рельефу, пусть невысокому, но всегда рельефу. И глаз человеческий за миллионы лет эволюции привык к трехмерности, скучает он, когда скользит по абсолютно гладкой плоскости.

Выход есть: водрузить что-нибудь полезное поверх текстуры и надеяться, что будет похоже на природу. Но прежде чем описывать, что мы туда положим, давайте разберемся, как именно это будет делаться. Помните рассказ о мультитекстурировании, когда речь шла о свете? По сути, происходит следующее: мы выводим основную текстуру, затем, используя подходящий blending mode, накладываем поверх нее текстуру освещения (лайтмэп), потом можем наложить еще что-нибудь, и так до тех пор, пока все это дело не начнет тормозить, как "Феррари" на сухом асфальте. Если у про-

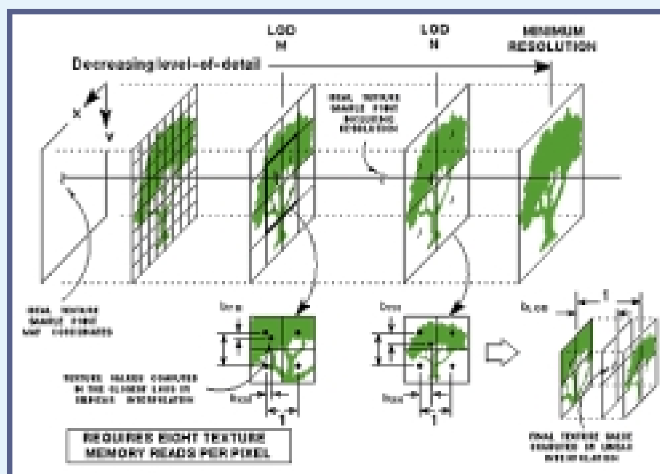


Рис. 2.

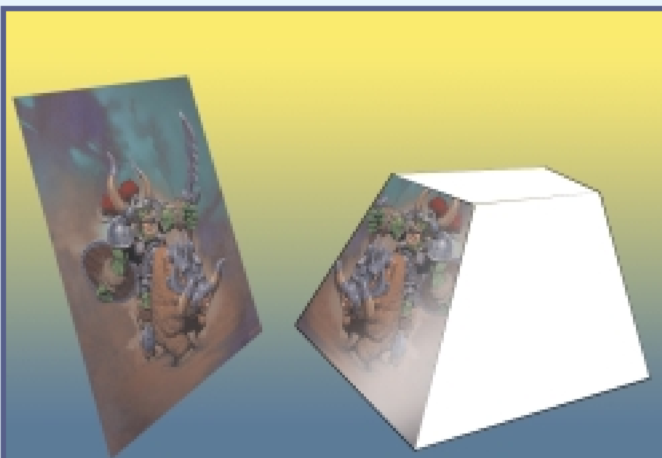


Рис. 3. Слева та самая текстура, которая отражается, а справа — призма, отображаемая с использованием environment mapping.

цессора, встроенного в наш ускоритель, есть несколько братьев-близнецов, то каждый из них может накладывать свою текстуру, и замедление не очень заметно, но это далеко не всегда так, поэтому лучше постараться ограничиться разумным количеством текстур, накладываемых на один и тот же полигон.

Какие дополнительные текстуры мы можем наложить поверх основной и зачем? Вариантов масса. Первая и самая популярная сейчас идея — просто наложить текстурку, символизирующую мелкие детали на поверхности. Например мелкие полоски, точечки, морщинки, пупырышки. И показывать ее только тогда, когда игрок подошел очень близко и почти уткнулся носом в стену (а значит, основная текстура в этот момент выглядит как куча квадратов или, на худой конец, как мутная пакость, если применена фильтрация). В итоге поверх мутной пакости появятся симпатичные меленькие детали, и это хорошо. Помнится, впервые это встретилось мне в Unreal году эдак в 97-м (если склероз не ошибается) и сильно порадовало.

Дальнейшее развитие этой идеи — попытаться отобразить не просто абстрактные пупырышки, а честные неровности, с учетом направления падающего света. Это, само собой, сложнее. В простейшем случае достаточно наложить две-три копии одной и той же текстуры с пупырышками: чуть поярче — на пару текселей ближе к источнику света, чуть потемнее — подальше, и исходную — посередине. Понятно, что так обычно никто не делает, ведь накладывать такую кучу текстур весьма дорого в смысле процессорного времени. Но если этим где-то в глубинах самостоятельно занимается ускоритель — пуркуа бы и не па?..

В последнее время все большее распространение получает другой метод украшательства: environment mapping (см. рис.3). Применяется он, как правило, для зеркальных поверхностей, например для стекла, воды и т.п. Суть в том, что каждая выпуклость как бы “отражает в себе” некую текстуру, символизирующую окружающую среду. В городе это здания, на море — небо и т.п. Эффект — просто потрясающий, полное ощущение настоящей воды или стекла. Совмещением его с бампмэппингом прославился Matrox и его ускорители на базе микросхемы G400.

Очевидная добавка к любому из вышеописанных методов (а то и замена) — анимированные текстуры; просто на каждом кадре выводится совсем другая картинка. Так можно добиться почти любого эффекта: перемещение (помните “ползающие” змеиные текстуры в DOOM?), security camera (просто смена картинок, снятых на уровне) и т.п.

В заключение, пара слов о совсем экзотической штуке, не получившей пока особого распространения: procedural textures. Грубо говоря, вместо записанного заранее значения цвета для каждой точки у нас есть формула для его вычисления, по возможности несложная (это было в Unreal, подробнее можно почитать на http://unreal.epicgames.com/Fire/AnimatingTextures.htm). А есть и такой вариант, когда подобная текстура задана “объемно”, то есть параметрами формулы являются не только X и Y, но еще и Z. Тогда можно просто присвоить брашу признак “покрыт такой текстурой” и забыть о проблемах. Если формула достаточно хороша, будет полное ощущение, что браш сделан, скажем, из дерева. И изменение его формы ни на чем не скажется: текстура модифицируется сама.

Сразу отмечу, что тонкости наложения текстур на модели (а это совсем особый разговор, там масса хитрых и интересных методов) мы не рассматривали, и пока не будем. Модели — сами по себе огромное поле для словотворчества...

P.S. Спасибо доброму читателю, наставившему на путь истинный: отныне будут публиковаться адреса сайтов, где вопросы, о которых идет речь, рассмотрены много подробнее. Вот первая пачка: www.qzx.com/pc-gpe/, www.d6.com/users/checker, www.enlight.ru/faq3d/.

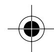
(Продолжение следует.)

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

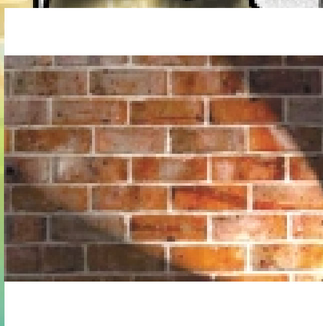
Продолжение. Начало см. в ##2-4’00.

Анимированная текстура — текстура, которая время от времени заменяется на другую, либо заданную заранее, либо созданную “на лету”.
Аффинный метод наложения текстур — самый простой метод, не учитывающий эффекта перспективы.
Бампмэппинг (bump-mapping) — способ показать “рельеф” на текстуре за счет наложения на нее дополнительных текстур, обычно — с учетом направления на источник освещения.
Бикубическая фильтрация — метод сглаживания текстур, усредняющий не только цвета пикселей по осям X и Y, но и соседние мипы.
Билинейная фильтрация — метод сглаживания текстур, линейно усредняющий цвета пикселей по осям X и Y.
Детальная текстура — текстура, на поверхности которой обычно нарисованы мелкие неровности и которая накладывается поверх основной только тогда, когда игрок подходит к ней очень близко.
Мипмэппинг (mipmapping) — метод борьбы с мерцанием текстур, находящихся далеко от игрока, за счет создания дополнительных, более мелких копий основной текстуры (мипов) и отображения их вместо нее.
Мипы — разные варианты одной и той же текстуры, заранее уменьшенные для борьбы с эффектом “мерцания”, возникающим на большом расстоянии игрока от текстуры.
Перспектива — свойство окружающего нас мира, из-за которого далекие предметы кажутся меньше, чем близкие, причем эта зависимость не является линейной.
Перспективно-корректный метод наложения текстур — метод, точно учитывающий эффект перспективы.
Скан-линия — горизонтальная строка пикселей на экране монитора.
Фильтрация (filtering) — метод сглаживания пикселей на экране.
Environment mapping — способ показать текстуру “отражающей” за счет наложения на нее должным образом деформированной и полупрозрачной текстуры, на которой нарисовано нечто похожее на окружающий мир.

(Продолжение следует.)


ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО







ПРИ УЧАСТИИ





NRADOV@GAME-EXE.RU

ДВОЙНАЯ СИЛА GTS

Нет, Скар, GTS расшифровывается куда проще, чем Gran Turismo Special. Не стоит отколупывать хромированный шильдик с моей именной референсной платы — на твоем дизельном "Гольфе" он неуместен.

Николай РАДОВСКИЙ



26 апреля корпорация nVidia явила миру новое чудо — GeForce 2 GTS (Giga Texel Shader). Попробуем разобрать акроним GTS по словам. Первые два (Giga Texel) говорят о способности дитяти "переваривать" более миллиарда текселей в секунду. Таким образом, GeForce 2 стал первым непрофессиональным 3D-чипом со скоростью текстурирования, превышающей один гигатексель в секунду. Напомню, что его предшественник GeForce 256 мог переработать не более 480 млн. элементов текстур. Откуда такой прирост производительности? Давайте посчитаем.

Новый чип, подобно предшественнику, оснащен четырьмя конвейерами рендеринга. Однако, в отличие от всех предыдущих творений nVidia, каждый конвейер GeForce 2 GTS облагорожен не одним, а двумя блоками обработки текстур, успевая за такт "опылить" новый пиксель двумя текстурами. Напомню, что предыдущим чипам nVidia для этого приходилось объединять усилия двух конвейеров. Таким образом, работай GTS и GeForce 256 на одной тактовой частоте, в играх с мультитекстурированием новый чип обгонял бы предшественника вдвое. Однако освоение нового производственного процесса 0,18 мкм позволило увеличить скорость чипов: стандартная тактовая частота GeForce 2 GTS составляет 200 МГц. Замечу, что ни один непрофессиональный 3D-акселератор еще не достигал подобных частот. Перемножив приведенные выше цифры, нетрудно вычислить максимальную производительность этого кремниевого камешка: каждый из четырех конвейеров накладывает по две текстуры на один пиксель 200 млн. раз в секунду. Итого: пиковая скорость текстурирования GeForce 2 GTS равна 1,6 гигатекселя и 800 млн. пикселей в секунду. Более чем внушительно. Подобная мощь могла бы сделать "играбельными" сверхвысокие разрешения (1280x960+) и полный антиалиазинг. Увы, на практике все не так просто. Впрочем, припасу эту ложку дегтя напоследок.

НЕМНОГО СВЕТА

Разобравшись с первыми двумя компонентами аббревиатуры GTS, обсудим понятие Shader. Этот термин едва ли знаком даже постоянным читателям нержавеющих УЧУ-полос. Дело в том, что шейдеры появятся только в DirectX 8, пока находящемся лишь на стадии закрытого бета-тестирования. Поэтому, внедрив их аппаратную поддержку в свой чип, nVidia не могла (точнее, не имела права) популярно объяснить суть нововведения. Постараюсь восполнить этот пробел, однако прежде стоит рассказать о традиционных методах расчета освещенности треугольников.

Расчет освещенности одной точки требует довольно сложных вычислений, поэтому все современные ускорители честно учитывают влияние источников света только в вершинах треугольников, аппроксимируя результат на "внутренние" точки (этот способ называется закраской методом Гуро, или вершинным освещением). Такое упрощение значительно снижает реалистичность графики, поэтому разработчики придумали карты освещенности — текстуры, яркие участки которых соответствуют освещенным участкам поверхности, а темные — неосвещенным. Чтобы "осветить" треугольник, достаточно смешать его текстуру с картой освещенности (см. рис.).

Этот метод позволяет управлять освещением каждого пикселя. Основной недостаток карт освещенности — статичность. Дело в том, что при их генерации используются сложнейшие и весьма ресурсоемкие алгоритмы. Поэтому карты освещенности чаще всего вычисляются на этапе создания игры и динамически изменяться в ее процессе не могут. К тому же эти текстуры потребляют память и дополнительные циклы работы 3D-ускорителя. Собственно, поддержка мультитекстурирования реализована во всех современных ускорителях именно для того, чтобы смешивать карту освещенности с основной текстурой как можно быстрее (за один проход). Тем не менее, дабы не перегружать ускоритель, карты освещенности используются только в качестве вспомогательного средства, а подавляющее большинство полигонов закрашивается согласно заветам Гуро. Итак, вершинное освещение слишком примитивно, зато вычисляется "на лету", а карты освещенности статичны, но позволяют реализовать сколь угодно сложные эффекты.

ТЕНЕВИК

В DirectX 8 появится новый механизм, сочетающий достоинства перечисленных выше средств. Имя ему — процедурные пиксельные шейдеры (Procedural Pixel Shaders). Шейдер позволяет программисту непосредственно управлять обработкой каждого пикселя треугольника. Девелопер волен использовать стандартные функции наложения и смешивания текстур, либо определять свои собственные. Для этого создан специальный набор инструкций, напоминающих команды ассемблера.

GeForce 2 GTS стал первым 3D-акселератором с аппаратной поддержкой шейдеров. Для этого в чип добавлен блок с эффектным названием NSR. Приятно, что и в nVidia наконец оценили вклад вашего покорного слуги в развитие 3D-графики, присвоив мое ФИО кусочку нового процессора. Впрочем, завистники быстро придумали альтернативную расшифровку (nVidia Shading Rasterizer), но мы им не верим, не так ли?

GeForce 2 GTS стал первым 3D-акселератором с аппаратной поддержкой шейдеров. Для этого в чип добавлен блок с эффектным названием NSR. Приятно, что и в nVidia наконец оценили вклад вашего покорного слуги в развитие 3D-графики, присвоив мое ФИО кусочку нового процессора.

Итак, шейдеры позволяют программистам не ограничиваться стандартными функциями смешения текстур, а определять собственные процедуры. В частности, по утверждению nVidia, поддерживаемая NSR команда рельефного текстурирования методом dot product позволяет реализовать попиксельное освещение (per-pixel lighting). Иными словами, GTS стал первым 3D-чипом, умеющим вычислять освещенность всех пикселей, а не только вершин треугольников. Звучит весомо. Признаться, я ожидал появления чего-то подобного не ранее следующего года. Правда, у меня есть серьезные основания сомневаться в эффективности реализации попиксельного освещения в GTS.

ЛАМПОЧКА NVIDIA

Известно, что именно расчет освещенности был узким местом интегрированного в GeForce 256 геометрического сопроцессора. При заявленной производительности 15 млн. полигонов в секунду, блок T&L за это время еле справлялся с расчетами освещенности 12,5 млн. вершин с единственным источником света. Правда, согласно утверждениям nVidia, в GeForce 2 GTS интегрирован усовершенствованный геометрический сопроцессор второго поколения. Жаль, рассказать о сути усовершенствований корпорация забыла. Сообщено лишь, что новый блок T&L за секунду способен переварить 25 млн. треугольников. Таким образом, GTS награжден на 67% более производительным геометрическим сопроцессором, чем GeForce 256. Однако не стоит забывать, что тактовая частота нового чипа выросла на те же 67%. Иными словами, блок T&L второго поколения отличается в основном лишь увеличенной тактовой частотой. Едва ли такое усовершенствование можно назвать радикальным, а невысокая скорость расчета освещенности вершин, скорее всего, будет присуща и GeForce 2 GTS.

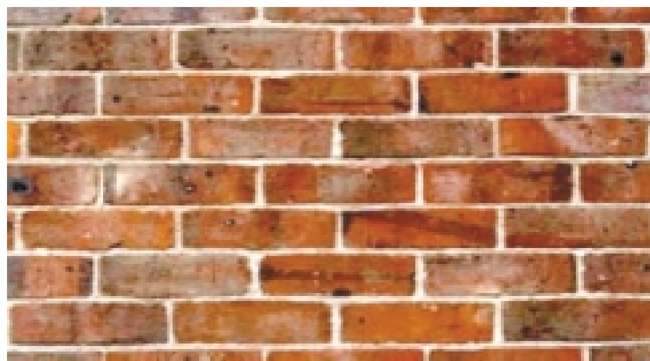
Возникает резонный вопрос: если 3D-ускоритель едва справляется с вычислением освещенности вершин треугольников, откуда у него появятся силы для подобных расчетов во всех точках? Возможны два ответа: либо использование попиксельного освещения на GeForce 2 GTS приведет к неоправданно высокому падению производительности, либо освещенность "внутренних" (не являющихся вершинами) точек треугольников вычисляется не совсем честно (частично аппроксимируется либо взваливается на ЦП).

Безусловно, поддержка шейдеров — весьма интересная функция, позволяющая реализовать ряд принципиально новых эффектов. Сомневаюсь только, что в ближайшие полгода появится хотя бы одна игра, обученная эффективно эти функции задействовать. В лучшем случае софт начинает использовать новые возможности железа не раньше чем через год после их появления. Напомню, что 3D-чипы "живут" на рынке всего полгода. То есть года через полтора-два шейдеры станут действительно актуальны. Жаль только, что GeForce 2 GTS к тому времени безнадежно устареет. Зато осенью nVidia подарит человечеству следующий чип, напичканный бесценными, но, в силу своей новизны, никому реально не нужными функциями.

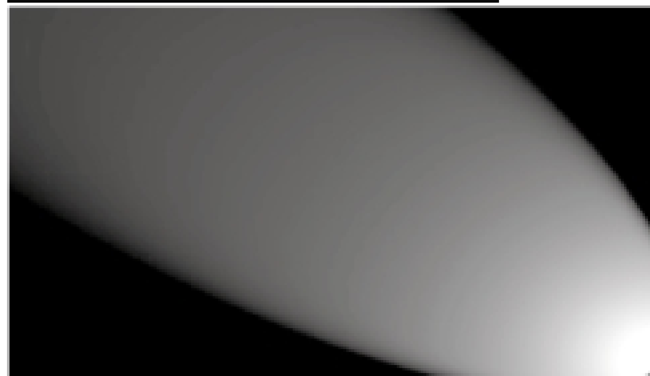
ОБЕЩАННАЯ ЛОЖКА

Разобравшись с новыми возможностями чипа, попытаемся оценить эффективность плат на GeForce 2 GTS в реальных играх. Увы, номер уходит раньше, нежели плата доберется до меня, поэтому давайте для начала заглянем в западные обзоры и уже сейчас сделаем некоторые предварительные выводы. А обзоры эти, увы, не слишком-то жалуют ускорители на новом суперчипе. Судите сами: в высоких разрешениях (1024x768 True Color и выше) платы GeForce 2 GTS обгоняли ускорители GeForce 256 DDR всего на 20—25%. Согласитесь, что от нового поколения акселераторов ожидаешь большего. Проблема, как это уже не раз случалось с ускорителями nVidia, в пропускной способности памяти. Дело в том, что все платы с GeForce 2 GTS комплектуются теми же чипами DDR SGRAM, что устанавливались с GeForce 256. Тактовая частота ОЗУ, правда, слегка увеличена (с 300 до 333 МГц). То есть чип, обгоняющий предшественника примерно втрое, комплектуется памятью, работающей быстрее всего на 11%. Дисбаланс очевиден.

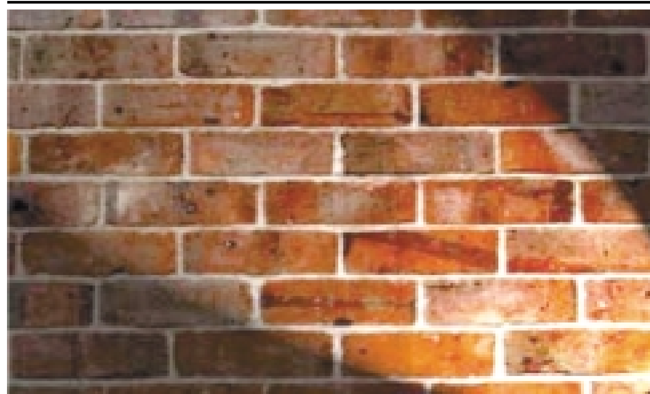
Понять проблемы nVidia, в принципе, можно: более производительные микросхемы ОЗУ серийно не выпускаются. С другой стороны, значительно снизить простои при работе с памятью можно не только повышая ее тактовую частоту. Можно также расширить шину ОЗУ или снизить нагрузку на память, оснастив чип дополнительным кэшем. Расширение шины ОЗУ значительно усложнит производство плат и ощутимо увеличит их цену. Интегрированный кэш также недешев: даже небольшой его объем занимает множество транзисторов. Недаром более половины транзисторов в новых Pentium III отведено не под ядро ЦП, а под кэш второго уровня. Тем не менее "Интел" идет на подобные расходы, прекрасно понимая, что в противном случае мощное ядро будет простаивать, ожидая данные из памяти. Очень жаль, что встраивание новых функций в чипы увлекает nVidia гораздо больше, чем оптимизация загрузки ОЗУ.



Стандартная текстура.



Карта освещенности.



Текстура, смешанная с картой освещенности.

МЫШЬ С ХАРАКТЕРОМ

Мы ждали эту мышь долго. Очень долго. Первая информация о ней появилась еще в конце ноября-97. Именно тогда корпорация Immersion заявила о разработке мыши с обратной связью. Разумеется, столь интересный анонс, став новостью, незамедлительно попал на страницы журнала. “Железный отдел .EXE с нетерпением ожидает новое устройство” — это были искренние слова, поверьте...

Увы, ожидание затянулось из-за постоянных переносов сроков производства. Сначала Immersion планировала самостоятельно выпускать эти контроллеры (начиная с января 1998 года), но потом, столкнувшись с производственными проблемами, передала знатного, но отнюдь не простого в изготовлении “грызуна” более опытному селекционеру — компании Logitech.

И вот, мышь с обратной связью перед нами. Можно ли сказать, поиграв с нею, что “жизнь удалась”? Или не все так просто?..

LOGITECH WINGMAN FORCE FEEDBACK MOUSE

Цена	(ориентировочно) $100
Количество кнопок	3
Колесо для скроллинга	нет
Интерфейс	USB

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ EXE

Удобство	3,5
Обратная связь	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Николай РАДОВСКИЙ



В яркой упаковке WingMan Force Feedback Mouse были обнаружены: сама мышь, блок питания к ней, руководство пользователя, CD с драйверами, а также компакт-диски с полными версиями игр Heavy Gear II, Railroad Tycoon II Gold и Monolith Gruntz. Первый осмотр мыши преподнес сюрприз. Оказалось, что устройство больше похоже на дигитайзер, чем на мышь. Дело в том, что корпус этого контроллера неразрывно связан с пластиковой подставкой: манипулятор свободно перемещается по базе, но только в ограниченном диапазоне, причем приподнять его, дабы перенести без перемещения курсора, нельзя. Иными словами, в отличие от простой мыши, эта работает в абсолютной системе координат.

Внешне манипулятор очень напоминает классическую трехкнопочную мышь Logitech MouseMan 1996 года рождения. Контроллер удобен: мышь хорошо лежит в руке, кнопки срабатывают очень четко, причем ход их невелик. К сожалению, мышь не оснащена колесом для скроллинга.

Установка контроллера не вызвала никаких проблем. Нужно лишь не забыть инсталлировать драйверы перед подключением устройства к ПК. Здесь стоит отметить, что WFFMouse сотрудничает исключительно с шиной USB и совместима только с Windows 98. Впрочем, параллельно с ней к любому из портов (COM, PS/2, USB) всегда можно подключить обыкновенную мышь.

Драйверы предоставляют широкий спектр настроек. С их помощью контроллер может даже притвориться джойстиком (правда, функции мыши он в это время исполнять не сможет). Более того, если игра поддерживает джойстики *с обратной связью*, трудолюбивая WFFMouse и здесь, что более очевидно, будет тут как тут. Впрочем, рассматривать этот контроллер в качестве серьезной альтернативы джойстику (или даже рулевому колесу), на наш взгляд, все же не стоит. Мышь есть мышь. Но пример все равно красноречивый.

Вместе с драйверами можно установить утилиту FEELit Desktop, позволяющую *почувствовать* навигацию в Windows: мышь слегка дергается при попадании на кнопку или пункт меню, а окна начинают сопротивляться перетаскиванию. Весело, занимательно, но насколько актуально? На наш взгляд, подобные эффекты отнюдь не облегчают работу — скорее мешают ей. А вот устанавливаемые с драйверами демонстрационные программки нам очень понравились. Одна из них выводила на экран геометрические фигуры, позволяя “ощупывать” их (при попадании на границу объекта мышь очень реалистично сопротивлялась дальнейшему перемещению). Более того, контроллер сумел передать даже тип поверхности объектов, имитируя ее шероховатость или вязкость!

Теперь о главном. Об играх. В Quake'е и прочих 3D-шутерах привязанность мыши к базе ощутимо мешала. Пытаясь быстро развернуться, мы перемещали мышь к краю подставки, однако поднять ее и вернуть назад уже не могли. Зато Quake позволил оценить очень высокое разрешение этого контроллера: целиться с его помощью удавалось точнее, чем с обыкновенными мышами Logitech и Microsoft. Тем не менее в 3D-шутерах, как нам кажется, манипулятор WingMan Force Feedback Mouse оказался менее эффективен, чем классические высококлассные мыши.

Зато в двумерных играх (например в стратегиях в реальном времени) этот контроллер ни в чем не уступал обыкновенным устройствам. Одна проблема: список игр, поддерживающих мышь с обратной связью, пока весьма невелик. Судя по данным с веб-сайта Immersion, сегодня в него входят восемь продуктов: Abomination, Heavy Gear II, Nocturne, Slave Zero, Top Shot, Trophy Hunting, Gruntz и RailRoad Tycoon II Gold Edition. Мы испытали WFFMouse в трех поставлявшихся с этим контроллером играх. Реализация обратной связи в Heavy Gear II скорее огорчила. Нет слов, стальные кнопки главного меню ощущались великолепно, однако в самой игре эффекты больше мешали, чем помогали. Мышь нервно вздрагивала при каждом шаге и выстреле, не давая целиться. Поддержка обратной связи в RailRoad Tycoon II была реализована на минимальном уровне: мышь лишь “отмечала” попадание курсора на пункты меню. Тем не менее нам этот эффект показался удобным, поскольку позволял работать с меню не глядя на него. Кроме того, надо заметить, что ощущения данного рода — вещь весьма субъективная, и, вполне возможно, кому-то может понравиться, что то же прицеливание становится затруднительным — ведь это так похоже на правду.

Разработчики милейшей RTS-головоломки Gruntz подошли к реализации обратной связи куда ответственнее. Игра фонтанирует эффектами, причем большинство из них вполне уместны. К примеру, обратная связь помогает найти на карте ключевые места и выбрать нужный юнит. Напротив, переход на простую мышь превращает игру в совершенно проходной продукт.

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что WFFMouse стала, пожалуй, самым интересным контроллером с обратной связью из всех попадавших в нашу лабораторию. И очень жаль, что разработчики игр пока не жалуют вниманием этот полезный манипулятор.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность компании **CHS Russia (125-1101)**, предоставившей для тестирования мышь Logitech WingMan Force Feedback Mouse.

NRADOV@GAME-EXE.RU

БЫСТРЫЕ И ЖЕСТКИЕ-2

Полгода, минувшие со дня последнего вскрытия жестких дисков на страницах .EXE, пролетели незаметно. Верно же? После этого мы примеривались к процессорам, приглядывались к 3D-ускорителям, прислушивались к звуковым платам и даже притрагивались к рулям. Все это время отряд редакционных винчестеров быстрого реагирования безуспешно пытался скрыться от своего однофамильца в недрах тумбочки ББ. Жить им оставалось совсем недолго. Пусть полиэтилен с пупырышками будет им пухом...

Николай РАДОВСКИЙ

Типичные черты представителя нового поколения винчестеров: плотность записи 10 гигабайт на диск, обязательная поддержка Ultra ATA/66, практически бесшумная работа и встроенные средства защиты от ударов. Все больше накопителей вращают диски с частотой 7200 оборотов в минуту (7200 RPM), а скорость 5400 RPM стала верным признаком винчестеров начального уровня. Главная задача этого тестирования — выяснение производительности близких по характеристикам накопителей.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Винчестеры устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами SDRAM, Ultra ATA/66–контроллером Promise FastTrak66 и видеоадаптером Creative Annihilator Pro (GeForce 256 DDR).

Так как встроенный в материнскую плату контроллер не поддерживает протокол Ultra ATA/66, испытуемые винчестеры подключались к первому каналу совместимого с этим режимом контроллера Promise FastTrak66, для чего использовался 80–жильный Ultra ATA/66–совместимый шлейф.

На всех винчестерах создавался один первичный раздел максимального объема с файловой системой FAT32. После форматирования мы устанавливали на подопытный винчестер английскую версию Windows98, драйверы видеоадаптера и контроллера FastTrak66, а также тестовое ПО. Запуску каждого теста предшествовала дефрагментация диска.

Программа испытаний включала в себя следующие тесты:

Disk Inspecton Tests — низкоуровневые тесты из пакета WinBench 99. Их результаты использовались для оценки времени доступа и скорости последовательного чтения диска.

Business Disk WinMark и High–end Disk WinMark — тесты из пакета WinBench 99, измеряющие скорость дисковой подсистемы при работе популярных бизнес– и инженерных приложений.

Далее, для создания свопинга, повышающего нагрузку на жесткий диск, мы сокращали объем системного ОЗУ до 64 Мбайт и запускали тесты Quake 3: Arena 1.16n. Скорость в игре измерялась в разрешении 800x600 True Color при максимальной детализации 32–битных текстур с помощью демо–роликов demo001 и quaver. Без свопинга (в аналогичной системе со 128 мегабайтами памяти) тест demo001 выполнялся со скоростью 81,8 fps, тест quaver — 62,5 fps.

После выполнения каждого теста диск дефрагментировался, а ОС перезагружалась. Публикуемые результаты — среднее арифметическое пяти запусков тестов.

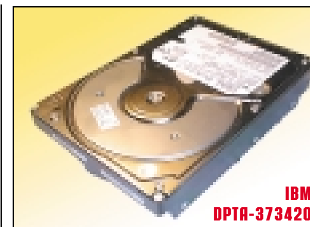
IBM DPTA-373420

Объем	34,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$370

НАШ ВЫБОР EXE

Производительность	5
Цена за Гбайт	3
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4.5

IBM DPTA–373420 — старший друг, товарищ и брат модели DPTA–372730, ставшей чемпионом в нашем октябрьском жесткодисковом забеге. Основное (и едва



ли не единственное) отличие от предшественника — увеличенный объем, полученный за счет добавления пятого диска. Характерно, что на момент тестирования этот накопитель был вторым по емкости IDE–винчестером среди всей номенклатуры продаваемых в Москве жестких дисков. Почетное первое место (37,5 Гбайта) принадлежало чуть более медленной (5400 об./мин.) модели DPTA–353750, также производимой IBM. Недавно корпорация анонсировала две новых линейки IDE–винчестеров (40GV и 75GXP) с моделями емкостью до 40 и 75 Гбайт (!) соответственно. Жаль, что до наших палестин эти циклопы еще не добрались...

Немолодая серия 34GXP (именно к ней принадлежит этот диск) "живет" на прилавках уже больше полугода, и "возраст" дает о себе знать: в низкоуровневых тестах DPTA–373420 продемонстрировал не очень впечатляющие для своего класса результаты. Однако в тестах, основанных на реальных приложениях, "ветеран" оставался вне конкуренции.

Итог. IBM DPTA–373420 — винчестер для тех, кто готов платить за максимальные емкость и производительность.

WESTERN DIGITAL EXPERT WD273BA

Объем	27,3 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$230

Производительность	4,5
Цена за Гбайт	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

WD273BA стал первым винчестером, попавшим к нам не в сером антистатическом пакетике, а в полноценной ко–





Типичные черты представителя нового поколения винчестеров: плотность записи 10 гигабайт на диск, обязательная поддержка Ultra ATA/66, практически бесшумная работа и встроенные средства защиты от ударов.

робочной (предназначенной для продаж конечным пользователям) версии. Помимо самого диска в красочной коробке прятались: подробнейшая (составленная на английском, немецком и французском языках народов мира) инструкция по установке, шлейф стандарта Ultra ATA/66, дискета с утилитами, переходник для установки винчестера в стандартный отсек 5", пакетик с винтами и запасной перемычкой и абсолютно бесполезная в наших северных широтах телефонная карта для общения со службой технической поддержки. Найти подобный комплект в продаже довольно трудно, причина банальна — высокая цена. Заметим при этом, что, не зная реальную стоимость этого набора, выше мы указали цену винчестера в традиционной OEM-упаковке.

WD273BA — самый свежий плод сотрудничества IBM и Western Digital. В этом году заканчивается соглашение о лицензировании у IBM технологий производства жестких дисков, и Western Digital постепенно переходит к производству винчестеров собственной разработки. Фактически, этот накопитель является клоном октябрьского чемпиона IBM DPTA-372730. Тем интереснее посмотреть, сумеет ли "пожилой" победитель обойти молодых и шустрых конкурентов.

Время берет свое: по скорости последовательного чтения и времени доступа WD273BA уступил винчестеру Quantum Fireball Plus LM в большинстве высокоуровневых тестов. Но, как вы догадываетесь, назвать этот результат провальным никак нельзя! В общем зачете WD273BA занял почетное третье место.

WESTERN DIGITAL PERFORMER WD272AW

Объем	27,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$210

Производительность	4
Цена за Гбайт	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

Сдается нам, что этот накопитель разработан Western Digital самостоятельно, поскольку внешне он гораздо больше похож на WD-диски 2–3-летней давности, нежели на винчестеры IBM. Согласно данным с веб-сайта корпорации, серия Performer создана для... бытовой электроники (цифровые видеомагнитофоны, телевизионные приставки) и в первую очередь ориентирована на работу с потоковыми данными. Поэтому мы были немало удивлены, обнаружив этот диск в свободной продаже.


WESTERN DIGITAL PERFORMER WD272AW

Результаты низкоуровневых тестов не обнадеживали: винчестер оказался самым неторопливым в тестах последовательного чтения, а по времени доступа к данным опередил лишь Seagate ST320423A. Тем не менее в тестах, основанных на реальных приложениях, WD272AW выступил вполне достойно, пробежав Quake 3 быстрее всех накопителей со скоростью вращения шпинделя 5400 об./мин. (5400 RPM). По рейтингам Disk WinMark винчестер уступил в своем классе лишь Quantum Fireball lct10. Тем не менее мы едва ли можем рекомендовать его к покупке: заметно более производительный (и даже чуть более емкий!) Seagate Barracuda ST328040A обойдется в ту же сумму. Впрочем, WD272AW будет неплохим приобретением, если вам предложат его со значительной скидкой.


QUANTUM FIREBALL LCT10 30

QUANTUM FIREBALL LCT10 30

Объем	30 Гбайт
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$220

Производительность	4
Цена за Гбайт	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

Fireball lct10 — новая серия винчестеров Quantum, ориентированная на недорогие (lct — low cost technology) ПК. Цифра "10" в названии серии появилась неслучайно: один диск этого винчестера хранит 10 Гбайт данных. Quantum выпускает также серии lct8 и lct15 с 8- и 15-гигабайтными дисками соответственно. К сожалению, накопители серии lct15 на момент тестирования в Москве отсутствовали. Стоит также отметить, что в прайс-листах винчестеры серии lct10 часто называют Fireball LB.

В сериях lct8 и lct10 дебютировала но-

вая технология защиты от ударов Quantum Shock Protection System II. От первой версии она отличается тем, что бережет от повреждения не только выключенные, но и работающие диски. Выключенный Ict10 может в течение двух миллисекунд выдержать удары до 300g. Впрочем, хотя Quantum и говорит о беспрецедентности SPS II, в спецификациях новых винчестеров Seagate заявлена аналогичная вибростойкость. К сожалению, мы "не успели" испытать диски на живучесть, а потому давайте верить производителям на слово.

Fireball Ict10 показал неплохую скорость последовательного чтения поверхности и рекордное в своем классе время доступа к данным. По рейтингам Disk WinMark этот винчестер уверенно опередил всех соседей по классу, хотя и слегка отстал от Western Digital Performer в игровых тестах.

Итог. Quantum Fireball Ict10 30 — вместительный и довольно быстрый накопитель с привлекательной ценой за гигабайт. Рекомендуем присмотреться к нему всем, кто нуждается в емком и недорогом винчестере.

QUANTUM FIREBALL PLUS LM 20.5

Объем	20,5 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$175

Специальный приз EXE

Производительность	4,5
Цена за Гбайт	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

Винчестеры серии Fireball Plus LM стали первыми жесткими дисками Quantum с интерфейсом IDE, оснащенными объемным 2-мегабайтным кэшем. Нам достался второй по старшинству представитель этой линейки (объем самого вместительного Fireball Plus LM — 30 Гбайт). Напомню, что его предшественник Fireball Plus KA (первый опыт Quantum в производстве IDE-винчестеров со скоростью вращения 7200 RPM) нас не порадовал (см. прошлогоднее тестирование). Сумеет ли Quantum вернуть себе лидирующие позиции? Давайте посмотрим...

Результаты низкоуровневых испытаний внушали оптимизм: винчестер демонстрировал рекордно низкое время доступа к данным и высочайшую скорость последовательного чтения дисков. Интересный факт: начало диска Fireball Plus LM читал немного медленнее, чем 28-мегабайтный Seagate Barracuda, зато последние сектора проглатывал быст-


QUANTUM FIREBALL PLUS LM 20.520.5

рее. Средняя скорость последовательного чтения у обоих винчестеров была практически одинаковой.

В высокоуровневых тестах этот накопитель уступил лишь значительно более емкому и дорогому IBM DPTA-373420. Жаль, что на момент тестирования 30-гигабайтный Fireball Plus LM был недоступен. Думается, этот накопитель смог бы составить достойную конкуренцию диску IBM.

Итог. Quantum Fireball Plus LM 20.5 — винчестер, удачно сочетающий высочайшую производительность с доступной ценой.

FUJITSU MPF3204AT

Объем	20,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$150

Производительность	3
Цена за Гбайт	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	3.5

MPF3204AT — старший член семейства XV10. Интересно, что Fujitsu ориентирует эти винчестеры начального уровня не только на ПК, но и на бытовую электронику и телевизионные приставки. Мы, признаться, не встречали подобных устройств со встроенными жесткими дисками, однако растущий интерес производителей винчестеров к этому сектору рынка показателен.

Результаты первых испытаний этого жесткого диска порадовали: в своем классе MPF3204AT был самым быстрым при последовательном чтении информации и вторым по скорости доступа к данным. А вот итоги высокоуровневых тестов этого накопителя, увы, огорчили: по результатам ZD Business и High-End


FUJITSU MPF3204AT

Disk WinMark он оказался предпоследним. Хуже того, в Quake 3 этот винчестер продемонстрировал откровенно провальные результаты: уровни загружались с MPF3204AT в несколько раз медленнее, чем с других винчестеров. Пытаясь выявить источник проблем, мы многократно дефрагментировали диск и пробовали подключать его к разным контролерам, однако добиться лучших результатов так и не смогли.

Мы не можем рекомендовать Fujitsu MPF3204AT любителям компьютерных игр из-за резкого падения производительности этого винчестера при сильном свопинге.

FUJITSU MPE3136AH

Объем	13,6 Гбайта
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Размер буфера данных	2048 Кбайт
Цена	$145

Производительность	4
Цена за Гбайт	3
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	3.5

От MPF3204AT эта модель выгодно отличается большей частотой вращения шпинделя и увеличенным объемом буфера данных. Правда, плотность записи информации у этого накопителя меньше, чем у рассмотренного выше детища Fujitsu. Поэтому при последовательном чтении секторов он лишь незначительно обогнал MPF3204AT, зато ощутимо опередил родственника в тестах времени доступа. К сожалению, в своем классе (винчестеры 7200 RPM) MPE3136AH "отличился" самым длительным временем доступа к данным. В тестах ZD Business и High-End Disk WinMark он не только отстал от "одноклассников", но и уступил недорогому Fireball Ict10. Правда, в Quake 3 этот жесткий диск сумел опередить Seagate Barracuda ST328040A (непоследнюю роль в этом успехе сыграл вчетверо больший, чем у дисков Seagate, внутренний буфер данных).

Итог. Fujitsu MPE3136AH может заинтересовать тех, кто предпочитает быстрые винчестеры и не нуждается в значительной емкости.


FUJITSU MPE3136AH

SEAGATE U10 ST320423A

Объем	20,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя	5400 об./мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$140

Лучшая покупка EXE

Производительность	3,5
Цена за Гбайт	5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4


SEAGATE U10 ST320423A

ST320423A является старшим в семействе недорогих винчестеров U10. Seagate, в отличие от остальных производителей жестких дисков, упаковывает новые накопители не в простенькие антистатические пакеты, а в пластиковые контейнеры SeaShell, помогающие дискам выжить при падении. Однако в рвении защитить свои диски от ударов судьбы и злых пользователей инженеры Seagate пошли еще дальше: сам винчестер спрятан в резиновую оболочку SeaShield, смягчающую удар при падении и предохраняющую электронику от вражеского статического электричества.

Технические характеристики ST320423A и Fujitsu MPF3204AT очень похожи. Оба винчестера вращают диски с одинаковой скоростью и хранят на каждом по 10 Гбайт данных. Оба оснащены скромным 512-килобайтным буфером данных и оптимизированы для потоковой записи аудио и видео. Не скроем, нам было особенно интересно сравнить эти диски в действии.

Результаты тестов ST320423A трудно назвать выдающимися. Винчестер весьма нетороплив в поиске данных и, увы, "отличился" самыми низкими рейтингами Disk WinMark. А в тестах Quake 3 обогнал лишь аутсайдера Fujitsu MPF3204AT.

Тем не менее! На наш взгляд, Seagate ST320423A целиком и полностью оправ-


SEAGATE BARRACUDA ATA ST328040A



Любопытный исторический факт: первый IDE-накопитель со скоростью вращения шпинделя 7200 RPM (Medalist Pro ST39140A) был выпущен компанией Seagate.

ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ ТЕСТЫ	IBM DPTA-373420	Western Digital WD273BA	Western Digital WD272AW	Quantum lct10 30	Quantum LM 20.5	Fujitsu MPF3204AT	Fujitsu MPE3136AH	Seagate ST320423A	Seagate ST328040A
Business Disk WinMark	6440	4910	4560	4710	5120	3540	4070	3300	4620
High-End Disk Winmark	20300	16400	13800	15700	17500	12800	14500	11000	16400

НИЗКОУРОВНЕВЫЕ ТЕСТЫ	IBM DPTA-373420	Western Digital WD273BA	Western Digital WD272AW	Quantum lct10 30	Quantum LM 20.5	Fujitsu MPF3204AT	Fujitsu MPE3136AH	Seagate ST320423A	Seagate ST328040A
Время доступа	13,1	13,3	15,6	14,5	11,8	15,2	13,6	18,7	12,8
Скорость чтения внешних треков	23400	23000	20300	22500	26800	24000	23900	23500	28000
Скорость чтения внутренних треков	14500	14400	12900	13700	19800	14400	16400	15200	18000

дывает свою цену. Если вы ищете винчестер с минимальной стоимостью за гигабайт — этот накопитель для вас.

SEAGATE BARRACUDA ATA ST328040A

Объем	28 Гбайт
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Размер буфера данных	512 Кбайт
Цена	$210

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Производительность	4,5
Цена за Гбайт	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4.5**

Любопытный исторический факт: первый IDE–накопитель со скоростью вращения шпинделя 7200 RPM (Medalist Pro ST39140A) был выпущен компанией Seagate. В продаже эти жесткие диски появились еще в конце 1997 года. Вполне естественно, что титул самого быстрого IDE–винчестера в то время принадлежал именно им.

Производство этой модели было прекращено весной 1998 года. Вместе с ней почила и серия Medalist Pro. Видимо, Seagate решила тогда сконцентрироваться на выпуске IDE–винчестеров начального уровня. Однако получать прибыли на этом рынке становится все труднее (не зря производители активно ищут новые ниши (телевизионные приставки и прочая "бытовуха"), поэтому осенью прошлого года компания возобновила производство быстрых IDE–накопителей, выпустив серию Barracuda ATA. Заметим, что название "Barracuda" заимствовано у знаменитой серии SCSI–винчестеров Seagate.

Результаты низкоуровневых испытаний этого накопителя произвели на нас очень приятное впечатление: ST328040A разделил первое место с Fireball Plus LM в тестах последовательного чтения поверхности. Интересно, что при подключении к обыкновенному ATA/33–контроллеру (к примеру, встроенному в чипсет Intel 440BX) этот винчестер читает начало диска медленнее, чем его середину. Проблема в том, что первые сектора ST328040A считывает быстрее, нежели способен передать по ATA/33. Согласно нашим измерениям, накопители Seagate могут прокачать по устаревающему интерфейсу не более 27 Мбайт/с. Заметим, что остальные протестированные винчестеры за это время способны передать по ATA/33 более 30 Мбайт. Фактически, ST328040A стал первым виденным нами накопителем, реально нуждающемся в интерфейсе Ultra ATA/66.

На доступ к данным этот винчестер тратил чуть больше времени, чем детище Quantum. К сожалению, в высокоуровневых тестах ST328040A был не столь быстр. Вероятно, виной тому скромный объем встроенного буфера данных. В новейшей серии Seagate Barracuda ATA II этот недостаток исправлен: винчестеры оснащены полноценным 2–мегабайтным буфером данных.

Итог. Seagate ST328040A — быстрый и емкий винчестер с доступной ценой. Правда, перед его приобретением стоит убедиться в совместимости вашего IDE–контроллера с протоколом Ultra ATA/66.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования винчестеры:

ELKO	234–9939
IPLabs	728–4101
X–Ring	719–9570
"Пирит"	115–7101

Отдельная благодарность фирме **"Мультимедиа клуб"** (943–9293) за предоставленный контроллер Promise FastTrak66!